Под редакцией М. Р. Битяновой

Практикум по психологическим играм с детьми и подростками

2-е издание

ПИТЕР

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Книга, которую вы держите в руках, – очередное издание популярного методического пособия, которое содержит около 30 сценариев оригинальных авторских психологических игр для учащихся и педагогов. Все сценарии разработаны коллективом авторов Центра психологического сопровождения образования «ТОЧКА ПСИ» и объединены общим понятием «большая психологическая игра». Большая психологическая игра – особый жанр психологической работы в образовательном учреждении, который на протяжении 6 лет разрабатывается авторами как перспективный метод и эффективная технология коррекционно-развивающей работы. Каждая игра – это «маленькая жизнь», законченный фрагмент жизнетворчества, позволяющий ее участникам освоить значимый опыт деятельности, общения, самопознания и саморазвития.

Книга позволит вам познакомиться с самим понятием большой психологической игры, ее видами и принципами создания. Вы сможете погрузиться в очень увлекательный творческий процесс создания игры и ее проживания вместе с участниками.

Каждая игра описана достаточно подробно, с необходимыми методическими приложениями, что позволяет непосредственно перенести предлагаемый методический материал в свою практическую работу.

Пособие будет интересно и полезно студентам психолого-педагогических вузов и колледжей, педагогам-предметникам, воспитателям и всем взрослым, кого волнуют проблемы воспитания и гармонизации личности детей.

- Азарова Т. В., Барчук О. И., Беглова Т. В., Битянова М. Р., Королева Е. Г., Пяткова О. М.; под редакцией М. Р. Битяновой
- Введение
- «Большая» психологическая игра и ее возможности
- Возможности психологической игры
- «Большая» игра в контексте образовательной цели деятельности школы
- «Большая» игра в работе школьного психолога
- Виды «больших» психологических игр
-
- Как создается «большая» игра
-

- Глава 1 Игровые «оболочки» в работе с детьми и подростками
- «Ням-Ням и его друзья»

- «Калейдоскоп»
- «Впереди у нас – пятый класс»

- «Паровозик»
- «Репортер-1»

- «Виртуальный мир»
- «Мир хаоса»

- Приложение 1
- Приложение 2
- Приложение 3
- Приложение 4
- Приложение 5
- Приложение 6
- Глава 2 «Игры-проживания» в работе с детскими коллективами
- «Волшебная поляна»
- «Перекресток»/«Стежки-дорожки»
- «Островитяне»

- Глава 3 Игры с элементами драмы в работе школьного психолога
- «Мальчики – девочки»
- «Спасатели»
- «Звездные перекрестки»
- Глава 4 «Деловые» игры в работе школьного психолога
- «Репортер-2»

- «Экзамен»
- Профориентационная игра «Перспектива»
- Психологическая игра-проект «Мы строим парк»

-
-
-
-
-
- Игра-проект для педагогов
- Игровые проекты в работе с детским самоуправлением
- Приложение 1
- Приложение 2
- Приложение 3
- Приложение 4
- Глава 5 Психологические акции в школе
- Психологическая акция «Радуга»
- «Радужные игры»
- «Строим город»
- «Рисуем настроение»
-
- «Мой мир»
- «Цвет моей души»
- Психологическая акция «Тайный друг»
-
- Психологическая акция «Следопыт»
- Психологическая акция «Социологический опрос»
- Психологическая акция «Пикник»
- Приложение 1
- Приложение 2
- Список литературы

Азарова Т. В., Барчук О. И., Беглова Т. В., Битянова М. Р., Королева Е. Г., Пяткова О. М.; под редакцией М. Р. Битяновой
Практикум по психологическим играм с детьми и подростками

Авторский коллектив выражает свою искреннюю благодарность руководству, педагогическому и детскому коллективу НОУ «Экономическая школа-лицей», любезно предоставившим возможность для воплощения наших профессиональных замыслов. Без вашей помощи и поддержки эта книга не состоялась бы!

Введение

Вначале – несколько слов о структуре книги.

Книга состоит из пяти глав. В них дается подробное описание различных психологических игр, после каждой игры представлена ее краткая схема (ее может использовать ведущий во время проведения игры). В конце каждой главы приводятся приложения (вспомогательные материалы, иллюстрации, анкеты и т. д.) к играм.

«Большая» психологическая игра и ее возможности

Сегодня игра, без преувеличения, – самый популярный вид психологической работы как с детьми, так и со взрослыми. Соперничать с ней в популярности и распространенности могут, пожалуй, лишь тренинги. Тренинговые программы и игры сближает не только известность и востребованность, но и общая беда. Словосочетание «психологический тренинг» содержат заголовки и подзаголовки чуть ли не каждой четвертой-пятой книги по психологии на сегодняшних прилавках, однако скрывается за ним самое разное содержание: от тренинга профессиональных навыков секретарей-машинисток до духовных практик и «диагностики кармы». Примерно то же происходит и с игрой. Существует множество подходов к пониманию психологической игры, ее назначения и использования. Игрой называют и психотехнический прием, с помощью которого на 1,5–2 минуты можно настроить детей на работу в группе, структурированное действие по правилам (например, «колдунчики» или «колечко»), большое и сложное ролевое действие и многое другое. То есть мы можем констатировать, что есть множество видов игр и между ними существуют значительные различия.

О каких же играх пойдет речь в этой книге? Мы хотим познакомить читателей с жанром «большой» психологической игры в школе. «Большая» психологическая игра – это целостное, законченное действо, совершенно самостоятельное, имеющее свою внутреннюю систему целей и правил, достаточно продолжительное по времени. Это – «маленькая жизнь», которая проживается каждым участником. Она позволяет участникам получить опыт, ценный и для их настоящей, «всамделишной» жизни. «Большая игра» принципиально отличается от других видов игры тем, что для своих участников она выступает как деятельность. Наилучшим образом суть такой игры определил И. Хейзинга: «Мы можем назвать игру, – пишет он в работе “Человек играющий”, – свободной деятельностью, которая осознается как “не взаправду” и вне повседневной жизни выполняемое занятие, однако она может целиком овладевать играющим, не преследует при этом никакого прямого материального интереса, не ищет пользы, – свободной деятельностью, которая совершается внутри намеренно ограниченного пространства и времени, протекает упорядоченно, по определенным правилам и вызывает к жизни

общественные группировки, предпочитающие окружать себя тайной либо подчеркивающие свое отличие от прочего мира всевозможной маскировкой». В этом определении есть все исчерпывающие объяснения того, почему игра так привлекательна для любого человека любого возраста и откуда богатство ее обучающих, развивающих, совершенствующих личность возможностей.

Покажем на небольшом примере, взятом из области педагогики, в чем принципиальное отличие игры как деятельности от игры другого типа, скажем, игры как средства. Педагоги активно используют игру в качестве приема, позволяющего им решать педагогические, прежде всего учебные, задачи. Для повышения интереса детей к содержанию урока, повышения их активности, переключения внимания или отдыха, они используют различные игровые приемы. Но при этом каждый педагог хорошо понимает, что игра для него – это только средство решения учебной задачи, яркая «обертка» учебного материала. Поэтому он тщательно отбирает такие игры, которые не выведут детей из-под его контроля, не захватят их настолько, чтобы они психологически переключились с урока на игровое взаимодействие. Он отдаст предпочтение хорошо «прирученным» игровым формам и создаст урок с игровыми элементами. Таких уроков в арсенале современного учителя много и это замечательно, это можно только приветствовать. Но есть и другая возможность применения игры в учебном процессе. Назовем ее игровым уроком. В данном случае все пространство урока занимает игровой сюжет, с его игровыми правилами и игровой логикой развития событий. А все предметные знания, умения и навыки, которые хотел бы учитель передать ученикам на этом уроке (или проверить степень их усвоения), выступают игровыми средствами. Без них дети не могут и шагу сделать в игровом пространстве, не могут решить свои игровые задачи, и все же Ее Величество Игра выступает на таком уроке целью, а пресловутые ЗУНы (знания, умения, навыки) – средством. Что, согласитесь, совершенно правильно с точки зрения развивающего обучения: не жизнь (деятельность, самопознание) ради образования, а образование ради жизни и деятельности и самопознания.

Все сказанное выше можно перенести на психологическую игру. В большинстве случаев игровой прием в работе психолога выполняет подсобную функцию средства, надежного и проверенного, осуществления какой-то деятельности психолога. И иногда игра становится деятельностью. Сначала, на стадии продумывания и разработки, – деятельностью создающего ее психолога, а затем одновременно деятельностью и ведущего и

участников, так как ведущий подобного действа всегда одновременно и его участник. Он играет «свою игру».

Возможности психологической игры

Почему большинство людей в любом возрасте так любят играть? Прежде всего, видимо, потому, что игра – это целостное состояние души. В интеллектуальную задачу можно погрузиться умом, испытывая при этом некоторый эмоциональный «холод». На дискотеке можно всеми чувствами уйти в танцевальное движение, но думать при этом практически невозможно. Игра (хорошо продуманная или очень тонко, по наитию, придуманная) захватывает человека целиком. Это единство мыслей, чувств и движения. Это гармоничная жизнь в образе, роли, ситуации, мире.

Кроме того, игра – это уникальное фантастическое пространство, обладающее огромным творческим потенциалом. Можно творить себя, свои отношения с другими, свое будущее и будущее мира в совершенно безопасной атмосфере и ситуации. Можно сказать себе: «Я играю роль» и позволить себе быть самим собой. Позволим себе утверждать на основе собственного личного и профессионального опыта, что в игре мы больше похожи на себя, чем в жизни. Хорошая игра – это психологический эксперимент, который ставит сам на себе каждый участник. Его результаты не всегда предсказуемы, более того – чаще всего неожиданны, а иногда – очень болезненны. И если у участника нет сил принять и осмыслить новый опыт, игра предлагает ему безопасный уход, защиту: «То был не ты, а навязанная тебе роль.

В жизни у тебя все по-другому». Это важно в любом возрасте, а в детском, подростковом – особенно.

Все описанные выше факторы создают вокруг психологических игр ауру привлекательности и вместе с тем – серьезную профессиональную проблему. Вот вы приходите в школу и слышите от детей привычную фразу: «Здравствуйте, а когда мы будем с вами еще играть?» Хорошо это или плохо? Что стоит за желанием детей участвовать в психологических «игрищах»? Мы убедились, что необходимо знать ответ на этот вопрос, так как он характеризует и уровень психологического развития, на котором сейчас находится школьник или класс, и профессионализм нашей деятельности.

Для определенной категории детей (да и взрослых) за желанием играть стоит потребность в сильных и целостных эмоциональных переживаниях. Особенно это характерно для младших школьников, пятиклассников. Для них это в целом нормально. Игры предоставляют им возможность эмоционально отреагировать на различные волнения и трудности, построить на

уровне чувств отношения с окружающими, научиться контролировать и регулировать свой внутренний мир. У некоторых такое отношение к игре сохраняется долгие годы.

Для другой группы людей (в основном для школьников 11–14 лет) игра является безопасным «как бы» пространством построения отношений с окружающими людьми. Мальчики – девочки, последователи – лидеры, отверженные – «звезды» – все это системы отношений, которые подросткам невероятно трудно осознавать, строить, изменять в реальной жизни. В игре им такая возможность предоставляется. Страсть к коллективным играм огромная. Типичная просьба: «Давайте не будем сегодня разговаривать, давайте поиграем…» Во что? Да хоть в «Ручеек» (если класс на пике прояснения психосексуальных отношений, хоть в «Мафию» (если просто хочется общаться и пока – на расстоянии). В этом возрасте дети настолько же охотно играют, насколько не любят обсуждения после игры. Классическую последовательность упражнение – реакция – процесс – анализ часто приходится нарушать. Зато каждое удачное обсуждение – это подарок, очевидное свидетельство изменения межличностных отношений, внутреннего взросления участников.

Наконец, для некоторых людей (как правило, для старших школьников) характерно восприятие игры как психологической возможности. Возможности понять себя и других, увидеть и прочувствовать перспективы развития, прожить модели поведения, отношений, которые до этого казались невозможными или были недоступны. Игра выступает как лаборатория, средство познания и развития. В группах с таким отношением к игре всегда проходят бурные и длительные обсуждения, сопротивление новым игровым формам – минимально.

Эти три варианта отношения к игре выступают и как индивидуальные особенности отдельных людей, и как этапы личностного развития. В систематической работе по развитию «игрового потенциала» школьников мы видим большой смысл. И рассматриваем ее в настоящий момент как одно из важнейших направлений деятельности школьного психолога. Опыт показывает: без обучающей поддержки взрослых, само по себе такое развитие не осуществляется. Привязка различных типов отношения к определенным возрастным категориям носит искусственный характер или, скажем так, она адекватна в том случае, если дети с первых дней обучения в школе включены в систематический игровой процесс. С другой стороны, возраст диктует ограничение возможностей развития. Начните целенаправленно включать в игры семиклассников, и они в короткие сроки пройдут и первый и второй этапы «игрового

развития». А восьмилетним малышам осмысление своих отношений в игре дается с огромным трудом.

Итак, игра как психологический метод в школе может быть использована как минимум для решения трех последовательных задач:

1. Научить детей жить в игровом пространстве, полностью погружаться в игровой мир и игровые отношения.

2. Научить быть свободным в игровом пространстве, осознавать свои особенности и выстраивать отношения с другими людьми.

3. Научить осмыслять игровой опыт, использовать игру как инструмент самопознания и жизненных экспериментов.

Итак, соотнесем особенности игры как деятельности и ее психоло-го-педагогические возможности.

Таблица 1 **Игра как деятельность и ее психолого-педагогические возможности**

Особенности игры как деятельности	**Психолого-педагогические возможности игры**
Игра — это внутренне мотивированная, самоценная для человека деятельность	В игре человек чувствует себя естественно, адекватно своей человеческой природе, так как естественное состояние человека — это состояние Деятеля, инициатора собственного развития
Человек включается в игру целиком: всем своим интеллектуальным, личностным, эмоциональным потенциалом, своим жизненным опытом и творческими ресурсами	Игра предоставляет широчайшие возможности для развития и саморазвития, так как человек находится в состоянии «максимальной готовности» к этому
Игра задает участнику правила поведения, границы дозволенного, временные пределы самореализации в данном игровом пространстве	Игра предоставляет значительные возможности для формирования саморегуляции, навыков планирования, самоконтроля и самооценки
Игра является «экспериментальной площадкой» личности, позволяет чувствовать себя свободным от всех ограничений (стереотипов, шаблонов мышления и привычных вариантов решения проблемы)	Игра позволяет осмыслить и понять себя, увидеть (почувствовать) перспективы изменения, построить новые модели поведения, научиться по-другому относиться к миру и себе
Игра — это совместная деятельность, предполагающая коллективную взаимозависимость и расширение личных возможностей за счет привлечения потенциала других участников	Игра развивает важнейшие социальные навыки и умения, способность к эмпатии, кооперации, разрешению конфликтов путем сотрудничества, учит человека видеть ситуацию глазами другого

«Большая» игра в контексте образовательной цели деятельности школы

Возможности «большой» игры так или иначе проявляются в любой ситуации ее применения. И все же… В одной образовательной среде широкое использование такого вида психологической работы будет выглядеть диковинным, экзотическим цветком или, что тоже возможно, забавным эпизодом, в другой – зазвучит в унисон со всем, что в школе делается и задумывается. Мы уверены, что в нашей школе «большая» игра не просто прижилась, а заняла твердые позиции как в системе психологической работы, так и в системе работы педагогического коллектива в целом, благодаря тому, что она очень созвучна образовательной цели и представлению ее создателей о гуманитарной миссии школы.

Цель образовательной деятельности формулируется педагогическим коллективом нашей школы как *создание условий для формирования у всех участников образовательной среды субъектной позиции в отношении мира, других людей и своей собственной жизни.*

По мнению А. Брушлинского и В. Слободчикова, быть субъектом – то есть творцом свой личной истории – важнейшее свойство человека. Человек как субъект собственной деятельности способен превращать свою жизнь в предмет практического преобразования, относиться к самому себе, оценивать способы деятельности, контролировать ее ход и результаты, изменять ее приемы.

В мировой философии неоднократно звучала мысль о том, что человек может занять по отношению к себе и своей жизни разные позиции и это определит саму его жизнь. В частности, С. Рубинштейн отмечал, что существуют два основных способа существования человека и соответственно два отношения его к жизни. Первый – жизнь, не выходящая за пределы непосредственных связей, в которых живет человек: отец и мать, затем учителя, друзья, супруг (супруга) и дети… Здесь человек весь внутри жизни, всякое его отношение – это отношение к отдельным явлениям, а не к жизни в целом. Второй способ существования связан с появлением рефлексии – важнейшего качества субъектности человека. Человек становится способен мысленно приостановить течение жизни, выйти за ее пределы,

занять некоторую позицию вне ее. Это, говорит Рубинштейн, решающий, поворотный момент: «Здесь начинается либо путь к душевной опустошенности, нравственному скептицизму, либо – путь к построению нравственной человеческой жизни на новой, сознательной основе».

Итак, быть субъектом – значит занимать активную, авторскую позицию по отношению к собственной жизни, строить ее сознательно и целенаправленно. Это философское положение имеет для нас принципиальное педагогическое следствие: *формирование субъектности в школьнике – это формирование его активной, творческой позиции в отношении жизни вообще и затем – ее частных ежедневных проявлений.*

Н. Щуркова считает, что субъектность – это способность человека осознавать себя носителем знаний, воли, отношений, производить осознанный выбор в системе социальных отношений, отдавать себе отчет в своих действиях и жизни, способность быть стратегом собственной жизни, осмысливать связи своего «Я» с другими людьми. Субъектность не закладывается природой, она формируется в процессе духовных усилий человека и воспитывается целенаправленно, если родители и педагоги ставят перед собой такую задачу. Принцип субъектности как общее руководящее положение, отмечает Н. Щуркова, предписывает педагогу в работе с детьми учитывать потенциальные возможности всех детей стать субъектами действий, деятельности, поведения, отношения, воли, мировоззрения и, развивая в себе субъектность, в итоге стать созидателями собственной жизни, достойной Человека.

Как мы понимаем сегодня ту искомую субъектную позицию, к формированию которой в самих себе и воспитанниках мы стремимся? Субъектная позиция, с нашей точки зрения, слагается из следующих характеристик личности, деятельности человека и его отношения к миру:

1) устойчивая внутренняя мотивация поступков, деятельности, оценок;

2) наличие устойчивой системы ценностно-смысловых регуляторов действий, поступков и оценок, способность к совершению поступков – поведенческих проявлений, регулирующихся не внешними обстоятельствами, а внутренними жизненными целями, смыслами и ценностями;

3) умение осознанно планировать свои действия исходя из поставленных целей и системы жизненных ценностей, гибкость в постановке и изменении плана действий, осуществляемых в зависимости от-внешних условий и внутреннего отношения;

4) способность регулировать свою активность в процессе

достижения целей и решения задач (умение не только ставить, но и удерживать цель, не отвлекаясь на сиюминутные интересы);

5) сформированная самооценка, умение увидеть себя, свои поступки в той или иной ситуации и дать им всестороннюю оценку;

6) постоянное соотнесение себя, своей деятельности и жизненных планов с окружающим миром, прежде всего – миром людей; существование в контексте истории, культуры, человеческих отношений, способность к равноправному диалогу с миром.

По мнению Н. Клюевой, в субъектно-деятельностном подходе ребенок рассматривается как самостоятельный, уникальный человек, который строит собственную систему знаний и ценностей на основе опыта событийных встреч с окружающими людьми и культурой. «Большая» игра – это жанр психологической работы, который прекрасно сочетается с субъектным подходом к пониманию сущности человека. Ниже, в таблице, представлены результаты соотнесения различных аспектов субъектной позиции и возможностей игры как деятельности.

Таблица 2 **Субъектная позиция и возможности игры**

Субъектная позиция	Возможности игры
Устойчивая внутренняя мотивация поступков, деятельности, оценок	Погружение участников в ситуацию, когда все совершаемые действия и оценки оказываются мотивированы именно «изнутри»: целями, задачами и условиями игры. Человек учится действовать исходя из целей и задач своей деятельности
Наличие устойчивой системы ценностно-смысловых регуляторов действий, поступков и оценок. Способность к совершению поступков — поведенческих проявлений, регулирующихся не внешними обстоятельствами, а внутренними жизненными целями, смыслами и ценностями	Игра предоставляет возможность совершать игровые выборы, за которыми стоят выборы ценностно-смысловые, и осознавать систему своих жизненных ценностей. Будучи ситуацией «как бы», игра позволяет совершать поступки, регулируемые действительно личностью, а не внешними обстоятельствами. Это возможность быть самим собой и лучше самого себя
Умение осознанно планировать свои действия исходя из поставленных целей и системы ценностей. Гибкость в постановке и изменении плана действий, осуществляемого исходя из внешних условий и внутреннего отношения	Игра предоставляет возможность сделать ситуацию планирования явной, очевидной (что далеко не всегда возможно в реальной деятельности). В отличие от учебной ситуации в игре планирование происходит внутри мотивированной и эмоционально окрашенной деятельности человека
Способность регулировать свою активность в процессе достижения целей и решения задач (умение не только ставить, но и удерживать цель, не отвлекаясь на сиюминутные интересы)	Игра, обладая системой правил, табу и игровых условий, дает участникам прекрасную возможность для развития навыков самоконтроля и саморегуляции
Сформированная самооценка, умение увидеть себя, свои поступки в той или иной ситуации и дать им всестороннюю оценку	Игра в отличие от реальной деятельности предполагает такой этап, как обсуждение, обратная связь, что значительно расширяет возможности личности в самопознании и самооценке
Постоянное соотнесение себя, своей деятельности и жизненных планов с окружающим миром, прежде всего — миром людей. Существование в контексте истории, культуры, человеческих отношений. Способность к равноправному диалогу с миром	Игра как принципиально коллективная форма деятельности предоставляет широчайшие возможности по формированию данного аспекта субъектной позиции. Эти умения могут формироваться как за счет содержательных, так и за счет процессуальных особенностей создаваемой игры

Возможности игры в формировании субъектной позиции человека отводят этому жанру работы совершенно особое место психолого-педагогической работы в школе, в частности – в системе работы

школьного психолога.

«Большая» игра в работе школьного психолога

В нашей системе психологической деятельности центральное место отведено развивающей работе. А среди видов развивающей работы несомненным лидером являются «большие» игры. Они составляют основу плановой развивающей работы с отдельными классами и параллелями, а также используются в кризисных с психологической точки зрения ситуациях.

Есть целый ряд «больших» игр, которые, на наш взгляд, обладают развивающими возможностями, важными для того или иного возрастного периода. Поэтому мы из года в год планируем и проводим их в определенных школьных параллелях. Это такие игры, как «Репор-тер-1» и «Репортер-2» в параллели шестых классов, «Виртуальный мир» – в седьмых, «Мы строим парк», «Калейдоскоп» и «Впереди у нас – пятый класс» – в выпускном классе начальной школы. Вместе с тем есть игры, которые мы используем выборочно, внимательно анализируя ситуацию в коллективе, состав детей, отношения с классным руководителем. К ним относятся «Перекрестки», «Островитяне», «Заколдованное сердце».

В целом созданные нами игры приблизительно следующим образом распределяются по временной оси школьного обучения.

Таблица 3 **Распределение «больших» игр по временной оси школьного обучения**

Класс	Рекомендуемые «большие игры»
1 класс	«Ням-Ням», «Волшебная поляна»
2 класс	«Заколдованное сердце»
3–4 класс	«Калейдоскоп», «Мы строим парк», «Впереди у нас — пятый класс»
5 класс	«Паровозики»
6 класс	«Репортер-1», «Репортер-2»
7 класс	«Виртуальный мир», «Перекресток»
8 класс	«Островитяне», «Мальчики — девочки»
9 класс	«Спасатели», «Экзамен»
10 класс	«Перспектива», «Звездные перекрестки»
11 класс	«Звездные перекрестки»

Разрешение кризисных ситуаций, сложившихся в классе – между детьми, детьми и педагогом, детьми и школой в целом, – достаточно часто также осуществляется с помощью «больших» игр

(конечно, не только их, но они занимают в системе «антикризисной работы» существенное место). Далеко не всегда удается применить уже отработанный сценарий. Чаще всего готовую игру приходится существенно перерабатывать под актуальную проблему и вытекающие из нее психологические задачи. Однако очень хорошо зарекомендовали себя в различных форс-мажорных обстоятельствах «Спасатели», «Мальчики – девочки», «Островитяне», «Заколдованное сердце», а также целый ряд психологических акций.

Разработка и проведение «больших» игр занимает существенное место в работе нашей психологической службы. «Большие» игры – это то, что в наибольшей степени запоминается и детям, и педагогам, и, судя по их отчетам, оказывает наибольшее воздействие.

Виды «больших» психологических игр

Трудно в одном игровом действии совместить все элементы игры, объять весь ее потенциал. Так рождаются игровые пространства разного типа, акцентированные на том или ином аспекте игры, ориентированные на те или иные ее возможности. В нашем арсенале на сегодняшний день имеются игровые пространства пяти различных видов. Часто в реальном действии они так или иначе переплетаются друг с другом, но все же можно говорить о них как о достаточно самостоятельных видах деятельности со своими законами построения, развития и управления. Предлагаемая вам типология никоим образом не претендует на законченность и научность. Это обобщение нашего опыта, нашей практической деятельности.

Игровые «оболочки»

Первый вид – самый распространенный, самый простой – это так называемые игровые «оболочки». В данном случае игра используется как некоторое обрамление, общий фон психологической работы, которая по своей сути может быть не игровой, а (чаще всего) тренинговой. Например: дети попадают в какой-то волшебный мир, там им предстоят испытания, для того чтобы что-то найти, спасти или просто выбраться обратно. Каждое испытание представляет собой задание на развитие определенных навыков, отношений в группе или с педагогом и т. д. Как мы видим, игра выступает «мифом», защитным слоем тренинговой работы, делая ее более привлекательной и интересной для участников. Игровые «оболочки» используются в начальной школе, хороши они и для младших подростков. Наиболее активно сегодня психологами образования эксплуатируются игровые «оболочки», построенные по принципу новогодней сказки для малышей в детском саду: новый год не может состояться из-за того, что злые силы что-то украли, спрятали, сломали. Добрые герои, не щадя живота своего, восстанавливают справедливость. Новый год наступает вовремя.

Во многих психологических играх, описанных в современной литературе, дети тоже куда-то попадают, кого-то спасают. Мы широко используем этот тип сюжета, но хорошо понимаем: нельзя останавливаться на нем одном. Тем более что игровые «оболочки» могут быть самыми разными. Например, путешествие на поезде от станции к станции, движение внутри от уровня к уровню, международная конференция журналистов с проходящими в ее

рамках мастер-классами, создание узоров в волшебном калейдоскопе. Все это реальные сюжеты, положенные в основу уже апробированных игр. А сколько еще можно всего придумать!

Игровые «оболочки» можно использовать и в работе со старшеклассниками. Естественно, уровень эстетических требований к ней в этом случае существенно повышается. Самой удачной нашей находкой мы считаем «оболочку» «Мир хаоса», представленную в данном пособии.

«Игры-проживания»

«Игра-проживание» позволяет создать условия для совместного и одновременно индивидуального, личного освоения некоторого придуманного пространства, построения в его рамках межличностных отношений, создания и осмысления ценностей личного существования в данной ситуации. Это более сложный вид игры как для участников, так и для ведущего. Для него сложность может представлять управление игровым процессом, для участников опасность связана с необходимостью включаться в отношения, выстраивать их, обращаться к своему собственному «Я» с достаточно непростыми вопросами. Как ни странно, все вышесказанное не значит, что такие игры можно проводить только с достаточно взрослыми ребятами и в группах с проработанными межличностными отношениями. Возраст может быть любой. Скажем, уже с малышами можно играть в жизнь на «волшебной поляне», на которой каждый ребенок обустраивает свой домик, а затем налаживает отношения с соседями, жизнь на поляне в целом. Что касается уровня развития группы, то он очень сильно влияет на то, как сложится «игра-проживание». Группа может организовать только такую жизнь на осваиваемом пространстве, к которой она готова. Если отношения агрессивны – это проявится, если дети равнодушны друг к другу – это станет очевидно, если класс «созрел» для развития отношений – игра хорошо продвинет его в этом направлении. Существует один сложный момент, который нужно принять как данность ведущему «игры-проживания»: она не может быть удачной и не удачной. Просто в каждом классе она складывается по-своему, иногда – трагично, иногда – скучно, иногда – настолько интересно, что не хочется ее заканчивать. Это очень трудно принять. Даже психологам, я уже не говорю о педагогах – классных руководителях, которые в большинстве случаев участвуют в таких играх. Педагог ждет запланированного эффекта, а получает нечто совсем иное: конфликт, раскрывшийся в игре, разногласия детей, их полная неготовность к сотрудничеству, самоорганизации. Однако и такой вариант «проживания» игры очень полезен: выявляются скрытые разрушительные процессы, группа

продвигается в понимании того, что в ней происходит. Следовательно, жизнь продолжается.

Для «игры-проживания» можно придумать множество игровых пространств: необитаемый остров, фантастические миры Мужчин и Женщин, неосвоенная планета, доисторическое время, в которое группа попала с помощью машины времени… Если времени мало и нет подходящих условий, можно просто на словах описать участникам ситуацию, в которой они оказались, выдать фломастеры и бумагу для рисования карты, плана или схемы того места, которое обживается, а все проживание осуществлять мысленно, сидя в кругу и обсуждая предполагаемые действия и свои чувства. Так можно действовать, но при условии, что у участников хорошо развито воображение и им нравится сам процесс обсуждения ситуации. «Игра-проживание» обретает свои настоящие возможности, если организуется в приспособленном для этого помещении с применением различных атрибутов. Но не надо пугаться! Однажды мы в течение шести часов осваивали с девятиклассниками их Необитаемый остров. В нашем распоряжении был зал размером со школьный класс, множество стульев и скамеек, старые одеяла для сидения на полу и много старых шейных платков, шарфов и шалей. Да, еще бумага и фломастеры. Какой остров соорудили дети! С пальмовыми зарослями, лагуной, черепахами, болотом и крокодилами. А какое бунгало они себе построили!

Важный момент в игре – самоопределение в пространстве и времени каждого участника. Нельзя увлекаться только групповыми процессами. Нужно построить игру так, чтобы каждый участник осознал свое место, свою позицию, осмыслил значение игровой ситуации для себя лично. Как это сделать? «Игра-проживание» не терпит длительных отвлеченных разговоров, в ткань такой игры нельзя не включить чисто тренинговые процедуры обратной связи и рефлексии. Это может разрушить игровой процесс. Выход видится во внедрении в игру элементов личного выбора. В «Необитаемом острове» это может быть ситуация с принесенными штормом корабельными бревнами; в игре с женским и мужским мирами – момент возможного объединения миров. Но введение драмы в процесс проживания необязателен. Часто игра и без этого протекает остро.

«Игры-драмы»

Третий вид игровой деятельности, который может успешно применяться психологом в школе, – «игры-драмы». За содержанием, коллизиями сюжета и изысками антуража любой «игры-драмы» стоит необходимость самоопределения каждого

участника в конкретной игровой ситуации и совершение личного выбора. А за игровым выбором всегда стоит ценностно-смысловое самоопределение Личности. Однако не только процедура выбора в таких играх драматична. Как только участник решает для себя: я выбираю такой-то путь, он ставится в ситуацию символического проживания этого пути. В процессе такого проживания становятся очевидны все потери и обретения, все последствия выбора. Ряд «игр-драм», разработанных нами, этими задачами и ограничивается. Но некоторые идут дальше. Важно не только уметь делать выборы и принимать их следствия, не менее важно уметь строить свою жизнь в контексте сделанного выбора: ставить цели, организовывать деятельность, устанавливать отношения с другими людьми. То есть «игра-драма» может быть ориентирована на решение еще одной психологической задачи, которая для участников озвучивается приблизительно так: «Теперь, когда ты сделал свой выбор, как ты будешь строить свою жизнь?»

Квинтэссенция «игры-драмы» – ситуация совершения выбора, но к нему нужно подвести участников. Выбор будет действительно личностно переживаться в том случае, если участники глубоко погрузились в игровую ситуацию, вжились в нее и в свою роль. Значительная часть игрового времени уходит на то, чтобы «вживить» участников в их роли и ситуацию. Для этого применяются самые разнообразные приемы. Хорошо помогает внешний антураж: элементы костюмов, оформление помещения, световые и музыкальные эффекты; погружению в игру способствует присвоение участникам каких-то собственно сюжетных статусов, ролей, имен. Очень хороший эффект дают психодраматические и гештальт-техники проживания, медитативные приемы. Все эти факторы вместе способствуют тому, чтобы участники позволили себе выйти из привычных состояний и ролей, освободили свои психические ресурсы для разговора с самими собой. Но! Снова возникает проблема, о которой мы уже говорили в первой части статьи: далеко не все психологические техники, позволяющие изменять состояние человека, настраивать его на определенную психологическую волну, пригодны для применения в игре. В игре господствует сюжет, он очень капризен, постоянно требует внимания к себе и не терпит длительных и дальних отступлений. Практически невозможно остановить действие, обсудить какие-то содержательные вещи, касающиеся участников, и благополучно вернуться в игровое пространство. Как правило, оно уже не существует к этому моменту.

В «играх-драмах» есть возможность регулировать как глубину

личностного погружения участников в процесс, так и степень близости отношений между ними. Усиливая игровой компонент, ведущий, как это ни парадоксально на первый взгляд, защищает участников от переживаний, у них появляется возможность прикрыться ролью: я так действую по инструкции, а не потому, что я сам такой. Межличностные отношения между участниками можно тоже обострять и смягчать в зависимости от решаемых задач. Чем четче инструкции и чем большая роль в развитии игровых событий принадлежит ведущему, тем более поверхностными получаются отношения участников. И наоборот: отстранясь от управления событиями, передавая участникам свободу действий, ведущий способствует развитию общения в игровой группе. Приведем в качестве примера игру «Спасатели». Проживая ее с определенной группой, психологические особенности которой нам были известны, мы поставили перед собой цель усилить аспект отношений. Для этого мы предприняли следующее. Во-первых, особым образом организовали пространство космического корабля: обнесли веревкой достаточно небольшой участок зала, поставили внутрь ограниченного пространства некоторое количество стульев и скамеек (кучей, беспорядочно) и предложили экипажу корабля устроиться с максимальным удобством. В результате места хватило всем, но жизненное пространство каждого было весьма незначительным, что само по себе способствовало групповой динамике. Кроме того, мы практически не ограничивали группу во времени принятия решений, кроме ситуаций запланированного цейтнота. И это тоже очень и очень способствовало усилению динамики отношений.

«Игры-драмы», несомненно, самый сложный и ответственный вид игр из всех, которые мы сегодня используем. Многих наших коллег и по сей день не оставляют сомнения в правомерности проведения некоторых из них. Или, скажем точнее, в целесообразности проведения «игр-драм» в тех вариантах, в которых их иногда используем мы. О чем здесь идет речь? Прежде всего о концовках. Концовки должны вытекать из логики игры или все-таки, работая с детьми, мы должны приводить наши драматизации к концу светлому и жизнеутверждающему? Мы достаточно часто играем «по-честному»: участники пожинают последствия своих действий. Так происходит в «Звездных перекрестках» (не смогли доказать право Земли на самостоятельное развитие – получайте соответствующее решение Галактического совета), в игре «Женский и мужской мир» (одна сторона пожертвовала своими возможностями, а вторая нет, и тут уж ничего не поделаешь). Но мы не готовы утверждать, что это

однозначно и всегда правильно. Для нас это открытый вопрос, мы над ним думаем. Но даже если его не касаться, проведение драматических игр требует определенной личностной и профессиональной готовности (даже зрелости) ведущего.

«Деловые» и проектные игры

Еще один, четвертый вид психологической игровой работы в школе – «деловые» игры. Они направлены на освоение, осмысление так называемых инструментальных задач, связанных с построением реальной деятельности, достижением конкретных целей, структурированием системы деловых отношений участников. «Деловые» игры с детьми могут носить несложный сюжетный характер, а могут иметь вид собственно организационного семинара. Пример первого вида «деловых» игр – профориентационная игра «Перспектива». В ней дети решают сугубо инструментальные задачи – планируют свое ближайшее и отдаленное будущее, но все действие в целом имеет некоторую игровую структуру, игровую логику, которая от этапа к этапу отслеживается и выдерживается ведущими. Второй вид – собственно «деловые», организационные игры, более сложные для школьников, так как в них нет сюжетной линии, нет заданного извне эмоционального фона отношений. Участники должны быть либо изначально мотивированы на участие в таких действиях, либо эту мотивацию необходимо создавать и поддерживать в процессе.

Несколько особняком стоят проектные игры. Их назначение – формировать проектное мышление участников, умение работать с проблемой. Проектные игры с детьми могут иметь сюжет, а могут проводиться на реальном материале, например, в связи с каким-то мероприятием, в котором класс должен принять участие. Подготовка к нему вполне может осуществляться в виде проектной игры.

«Деловые» игры в работе с детьми, с нашей точки зрения, очень перспективное направление. Они учат ребят строить свою деятельность, налаживать деловое сотрудничество со сверстниками, вступать в коллегиальные отношения со взрослыми. Особенно ценными представляются совместные деловые семинары школьников и взрослых – педагогов, родителей.

Психологические акции

Это еще один вид игровой работы в школе. Ему трудно придумать название. Мы решили называть работу такого рода «психологическими акциями» по аналогии с различными художественными акциями, так популярными в искусстве советского постмодернизма 70-80-х гг. XX в. Собственно, это не

игра, это – игровая среда, которая на определенное время создается в пространстве школы, параллели, класса. Она не мешает разворачиваться другим видам деятельности детей и взрослых, но имеет некоторое собственное содержание, правила, намеченный результат. Основная цель таких «акций» – расширение жизненного пространства участников за счет внесения в их жизнь новых дополнительных смыслов, чувственных красок, культурных значений. «Жизнь богаче, чем вы ее привычно воспринимаете» – таков, видимо, пафос «психологического действа». Как нельзя лучше для создания такой среды подходит Психологическая Неделя в школе. Но такая роскошь не всегда по силам школьному психологу. И ничего страшного. «Психологические акции» могут быть эпизодичны, внезапны, невелики по количеству участников или длительности проведения. Если они иногда случаются в школе – это замечательно. Например, «День тайных друзей» или «Радуга» или «Следопыты».

Важные особенности «акции» – ненавязчивость и необычность. Она не мешает существовать в обычном режиме тем, кто хочет ее не замечать, окрашивает в новые яркие краски жизнь тех, кто готов в нее включиться. Акции на время своей жизни создают в школе определенный настрой, доминирующее эмоциональное состояние; школа становится единым целым, а находящиеся в ней люди – близкими и интересными собеседниками.

Ниже в таблице представлены все виды «больших» игр с точки зрения их особенностей и развивающих возможностей (прежде всего – с точки зрения развития субъектной позиции ребенка и подростка).

Таблица 4 **Виды «больших» игр, их особенности и возможности**

Вид «большой» игры	Особенности игровой деятельности	Развивающие возможности
Игровые «оболочки»	Игровой сюжет выступает обрамлением, общим фоном, на котором решаются развивающие и коррекционные психологические задачи	Развитие психических процессов и свойств, являющихся базовыми для дальнейшего формирования субъектной позиции: регуляторных, мотивационных. Развитие коммуникативных навыков и социально-психологических свойств личности: социального воображения, социальной перцепции, готовности к сотрудничеству и т. д. Развитие рефлексии и саморефлексии

«Игры-проживания»	Индивидуальное и групповое освоение игрового пространства, построение в его рамках межличностных отношений, осмысление ценностей личного бытия в создавшейся жизненной ситуации	Развитие мотивационной сферы. Развитие и осмысление личной системы жизненных ценностей и смыслов. Построение своей деятельности в контексте ситуации и отношений с другими людьми. Развитие личностной критичности. Расширение представлений о мире человеческих чувств и переживаний
«Игры-драмы»	Самоопределение каждого участника в игровой ситуации, совершение ценностно-смыслового выбора и проживание его последствий	Развитие мотивационной сферы. Развитие и осмысление личной системы жизненных ценностей и смыслов. Развитие готовности к совершению выборов, навыков постановки и удержания цели в рамках совершенного выбора. Развитие навыков планирования деятельности и рефлексии
«Деловые» игры	Освоение и осмысление инструментальных задач, связанных с построением реальной деятельности, достижением конкретных целей, структурированием системы деловых отношений с другими людьми	Развитие навыков целеполагания и планирования деятельности. Развитие внутренней гибкости в разработке и изменении плана действий. Развитие навыков саморегуляции в процессе достижения целей. Развитие социальной и личностной критичности, умений соотносить свою деятельность с деятельностью других людей
Психологические акции	Создаваемая игровая среда накладывается на привычное функционирование школы или класса	Расширение жизненного пространства личности, внесение в него новых смыслов и ценностей, новых эмоциональных и интеллектуальных возможностей, моделей межличностных отношений. Развитие креативности, гибкости в принятии нового опыта

Как создается «большая» игра

Создание «большой» игры – это совершенно особый, творческий процесс, который очень трудно привести к определенному алгоритму и описать в виде технологии. Однако мы попробуем это сделать.

Цели игры

Так как любая психологическая игра – это все-таки профессиональный инструмент (хотя и восходящий в лучших своих образчиках к уровню искусства), ее создание начинается с осознания проблемы и вытекающих из нее психологических задач. Цель и задачи работы, осознанные в процессе анализа некоторой реальной проблемы, определяют всю стратегию создания игры.

Особый вопрос – формулировка цели. Чем больше и осмысленнее работаешь в школе психологом, тем осторожнее относишься к формулировкам своих задач и критичнее – к возможностям своей деятельности. Мы не используем при описании целей игры формулировки типа «Сформировать…», «Развить…», «Научить…». Мы говорим о создании условий для проживания и осмысления нового опыта, новых ситуаций жизнедеятельности и общения. Мы предоставляем возможность. Мы создаем условия, которые благоприятствуют внутреннему принятию этих возможностей. Остальное зависит не от нас.

Вид игры

Следующий шаг – определение вида игры. Выше мы постарались наглядно продемонстрировать связь между тем или иным видом «большой» игры и решаемыми задачами. Кроме задач, необходимо учитывать особенности класса, опыт участия школьников в психологических процедурах, степень доверия друг другу и психологу и многое другое.

Сюжет и сценарий

Следующий, самый волнующий и ответственный этап – создание (нахождение) подходящего сюжета и конструирование сценария. В наших играх используются сюжеты как минимум трех типов: волшебные, метафорические и реальные.

Волшебный сюжет обладает замечательным свойством: он позволяет конструировать сценарий под собственную волшебную логику, которая может идти в разрез или, скажем, параллельно реальной логике.

Это открывает широкие возможности для управления ситуацией, подстройкой сюжета под задачи. Скажем, в нужный момент появляется добрая фея с подсказкой, и это ничуть не

мешает игре. Или у героев возникают невозможные в реальности качества, с помощью которых они могут справиться со сложной ситуацией.

Волшебные сюжеты обладают большой привлекательностью для детей шести – десяти лет, они сами по себе мотивируют детей на активное участие. Но вместе с тем они предъявляют определенные требования к участникам, и в частности, к уровню развития воображения. Дети с бедным воображением или чрезмерно увлеченные компьютерными играми часто с большим трудом включаются в волшебную игру. К играм с волшебным сюжетом относятся «Сердце», «Спасатели», «Мир хаоса», «Виртуальный мир».

Метафорические сюжеты погружают участников в миры, подобные реальному миру. Между логикой метафорической игры и реальной логикой есть определенная связь, но она неочевидна и очень часто плохо объяснима на словах. Она «переживается» участниками.

По мнению И. Вачкова, понимание метафоры, ее расшифровка является важным фактором развития воображения, интуиции и мышления. Кроме того, понимание метафоры, как ни какой другой процесс переработки информации, способствует осмыслению ценностей, катарсическим переживаниям участников. Мы можем это утверждать на основе нашей собственной практики.

Создание метафорического сюжета и (что особенно важно) удержание метафоры на протяжении всего сценария – очень непростая задача. Видимо, поэтому нам так дороги те игры, в которых удалось это осуществить («Калейдоскоп», «Спасатели», «Звездные перекрестки», «Мальчики – девочки», «Островитяне»).

Игры с реальным сюжетом основаны на логике нашего собственного мира. Там может быть только так, как бывает в реальности. Нет ни волшебства, ни «чужой» логики, ни парадоксов. Другое дело, что события, происходящие в игре, могут быть уникальными и даже невозможными в реальной жизни. И действовать внутри этих событий участникам приходится, опираясь на собственный здравый смысл и собственную логику. К таким играм относятся «Волшебная поляна», все деловые игры, «Репортер-1», «Паровозик», «Впереди у нас – пятый класс» и другие.

Важно помнить, что если для создателя игра задается целями и задачами, то для участников самое главное – Его Величество Сюжет. Они проживают заданное им пространство, предписанные им роли и задачи, которые они решают в процессе этого проживания, всегда шире и значительнее тех, что поставлены

ведущим. Поэтому сюжет не должен быть куцым, упрощенным, его нельзя сводить к решению психологических задач. В рамках сюжета не должно быть тесно тем, кто в него погрузился.

Как сюжет транслируется участникам?

Для этого существует множество приемов и способов. Прежде всего игровая мифология. Она передается участникам в устной и (или) письменной форме. Мифология описывает основные события (не зависящие от действия игроков), которые участники должны знать в тот или иной момент игры.

Далее – игровые роли и правила (нормы поведения, логика событий). Присваивая роль или некоторые правила поведения, логику своих поступков (или их последствий), участники погружаются в игру. Кроме того, сюжет транслируется через антураж, оформление игры, экипировку участников. Наконец, сюжет создается, развивается действиями самих участников и «возвращается» им в виде сообщений, озвучивания ситуации со стороны ведущего.

Сценарий

В отличие от сюжета, который создается во многом интуитивно, сценарий конструируется вполне сознательно. Каждая его строчка – результат согласования капризного и своенравного сюжета и профессиональных целей психолога. В сюжете цели еле заметно присутствуют, в сценарии они явно прослеживаются. По отношению к каждой процедуре, используемой в игре, психолог должен уверенно отвечать на вопрос: Зачем она применяется? Почему именно она? Какие ожидаются психологические результаты и развивающие следствия?

В целом процесс создания «большой» психологической игры можно представить в виде следующего алгоритма:

• постановка психологических целей и задач предполагаемой игры;

• выбор вида игры, наиболее подходящего для достижения поставленных целей;

• создание сюжетной канвы, постановка игровой цели, разработка этапов игры;

• наполнение этапов игры содержанием, позволяющим достигать поставленных целей;

• выбор конкретных игровых приемов.

Несколько предостережений

Любая игра, любой новый авторский прием работы, будучи описанным и опубликованным (или просто – на словах изложенным коллегам), начинает собственную жизнь, неподвластную контролю автора. Каждый новый «владелец»

методического средства сознательно или неосознанно изменяет его «под себя». Это нормально. Мы уже привыкли видеть наши игры в чужих книгах, с ссылками и без, с новыми вариантами инструкций, изменениями сюжета и т. д. Но есть два вида искажений предлагаемого нами жанра психологической работы, с которыми хочется сражаться до конца, так как они качественно изменяют саму идею «большой» игры. Первый вариант – дидактическое прочтение сценария. Конечно, это замечательно, если в процессе или результате игры удается выйти на какие-то общие выводы относительно того, как правильно или неправильно что-то делать, научить участников определенному виду поведения, взаимодействия друг с другом, какому-либо приему самоанализа и т. д. Но этот результат невозможно запланировать. Группа и отдельные участники могут оказаться не готовыми к такой работе; в ходе игры вообще может оказаться, что сегодня для этих детей или подростков актуальны другие задачи. Игра существует и разворачивается для данной группы участников, а не наоборот: группа «вставляется», «вкладывается» внутрь игры с запрограммированным итогом. Ничто так не разрушает ткань игрового действия, как возникающее у участников ощущение, что ими управляют, что за них все заранее решили. С сильным протестом против такой ситуации мы сталкиваемся не только у подростков, но и в начальной школе. Даже в первом классе!

Велик соблазн использовать психологические приемы для решения целевых педагогических задач: научить, показать, сформировать. Что ж, искушения для того и существуют, чтобы их преодолевать. Психологические игры и тренинги расширяют личностное пространство человека, дают ему новый опыт переживания, поведения, понимания себя. Обучение может быть целенаправленным и управляемым извне, развитие – нет.

Другой вариант искажения сценария при прочтении – развлекательный. Психологическая игра, тренинг превращаются в форму досуга учащихся и педагогов, шоу, праздник, развлечение с последующей «раздачей слонов». Последнее – совершенно серьезно. Нам рассказывали, что проведение наших психологических игр в некоторых школах принято заканчивать призами, чаепитиями со сладостями и прочими атрибутами детского праздника в «Макдоналдсе». Итак, дети славно проводят 1–1,5 часа, разгадывая загадки, рисуя свои автопортреты, выполняя немудреные задания. В конце действа хорошо социализированные детки, сидя в кругу, бойко говорят о том, как им понравилась игра, каким дружным стал их класс, как много они узнали друг о друге… В центре горит свеча, освещая

одухотворенные лица детей… Психологи мысленно вытирают со лба пот, чувствуя себя нужными и востребованными в этом мире… Занавес. Все приглашаются в буфет.

Развлекательные игры нужны. Как без них? Это славный атрибут нашего детства. Это то, что иногда запоминается на всю жизнь, как чудесный праздник. И маленький фарфоровый слоник, полученный в конкурсе «Кто дальше прыгнет», может греть душу воспоминаниями много лет. Вот только при чем здесь психологи? Психологическая игра не может быть праздником. Она должна стать Событием. Событием внутренней жизни, событием в отношениях, в непрерывном процессе познания мира и утверждения себя в нем. Иногда это Событие осознается участниками как таковое. Тогда они говорят: «Сегодня я почувствовал…», «Сегодня я понял…», «Сейчас мне кажется, что…», «Я теперь знаю, как…». Чаще, когда мы работаем с детьми, Событие не осознается, а просто переживается, просто становится новым опытом. И тогда мы слышим на последнем кругу: «Это было важно для меня», «Мне было очень приятно, когда…», «Больше всего мне понравилось в игре, что…», «Я не знаю, что сказать, мне хочется подумать об этом одному». Или просто: «А когда мы еще будем играть?»

Сама по себе игра событием может и не стать. Чтобы превратить ее в событие для конкретных участников, за каждой строкой сценария нужно видеть возможность рождения опыта, возникновения нового переживания, потребности в поступке.

Психологи, которые играют в игры

Бытует мнение, что психолог, получающий удовольствие от собственной работы – плохой и даже опасный тип, так как он реализуется (решает свои проблемы) за счет клиента. Мы с этим не согласны. Не могут целенаправленно и осмысленно формировать субъектную позицию у своего воспитанника те, кто сам не занимает авторской позиции в отношении своей жизни и профессии. Не может обладать развивающим потенциалом психологическая процедура, в создание и реализацию которой не вложена душа автора. Каждая игра, прежде чем она возникнет на бумаге как законченный методический продукт, проживается нами, наполняется нашими собственными смыслами и ценностями. А затем мы проживаем ее еще раз вместе с детьми. И наблюдаем, как они расцвечивают нашу игру своей, дополняют созданное нами ценностно-смысловое пространство своими «Я». И мы растем и радуемся вместе с ними.

Создание игры и повторное ее проживание вместе с участниками – удивительный процесс, один из самых увлекательных в нашей совместной работе. Мы хотим подарить

вам пару десятков наиболее удачных из наших созданий с тем, чтобы вы попробовали прожить их вместе с теми, кого растите и оберегаете. Мы очень надеемся, что это обогатит вашу профессиональную практику и ваше личное «Я» новыми переживаниями и возможностями.

Глава 1 Игровые «оболочки» в работе с детьми и подростками

Игровые «оболочки» – самый простой, привычный вид психологической игры, можно сказать, классика этого жанра. Они понятны детям, так как во многом воспроизводят ситуацию настольной игры – путешествия с кубиками и фишками (тот же принцип движения к цели с испытаниями по дороге) или новогоднего спектакля в детском саду с похищением злыми героями елки, Снегурочки, новогодних часов и т. д. Их сюжет прост, логичен и не предполагает свободных выборов участников. Наполнением игры служат различные психологические и педагогические задания познавательного, социально-психологического, творческого характера. Собственно, в них главное – назначение игры, а сюжет служит своеобразной «приправой» или огранкой обучающего, развивающего процесса.

Такие игры в принципе допускают остановку по ходу, анализ и разбор возникшей ситуации из позиции «вне игры»; легко могут быть придуманы приемы, вводящие в действие самого ведущего. Но все эти удобства в плане управления игрой легко превращаются в ее недостатки. Погружение в такую игру, как правило, не бывает очень глубоким, а, следовательно, происходящее в ней не всегда становится для человека личным, прожитым опытом. «Игра-оболочка» балансирует на грани тренинга и игры как самостоятельной деятельности. Конечно, в большей степени это относится к подросткам. Мы привыкли, что малышам все равно во что играть – лишь бы играть, что они легко погружаются в любую предложенную им ситуацию. Наш опыт показывает, что времена меняются. Игровые формы сейчас эксплуатируются настолько широко (можно прийти в магазин с ребенком и попасть на представление с клоунами, устроенное владельцами магазина в рекламных целях), что дети становятся все более критичными и избирательными в своих реакциях. Нам уже приходилось сталкиваться с трудностями в мотивации на участие в игре учеников начальной школы, второго класса.

В данную главу включены игры для разных школьных возрастов. Несколько слов о каждой из них.

«Ням-Ням» – игра для самых маленьких. Она может проводиться как в подготовительной группе детского сада, так и в начале первого класса. Эту игру отличает от многих других не только ориентация на самых маленьких учеников, но и ее целевая направленность. По своей сути она имеет диагностическое

значение и, с нашей точки зрения, способна заменить психологу диагностическое обследование на готовность к школе, по крайней мере существенно дополнить данные, полученные путем тестирования и беседы с ребенком. При этом она обладает хорошим развивающим потенциалом, хорошо зарекомендовала себя как часть работы по социально-психологической адаптации детей в школе.

«Заколдованное сердце» – сюжетная игра для учащихся начальной школы, также имеющая диагностическую направленность. Предметом игровой диагностики выступают отношения детей между собой и с педагогом. Эта игра была первоначально разработана для проведения диагностико-развивающей работы в детском коллективе, пережившем резкую смену педагога в середине учебного года. Также она имеет выраженный формирующий эффект: отношения педагога и детей заметно «теплеют» после перенесенных испытаний. Особенностью этой игры является то, что педагог в ней выступает главным действующим лицом: именно к нему, заколдованному злой колдуньей, стремятся дети, проходя через различные испытания. В этой игре много методических находок.

«Калейдоскоп» – игра для учащихся 3–4 классов. Она ориентирована на отношения детей между собой, позволяет эти отношения прояснить и, что важнее всего, дает детям опыт позитивного взаимодействия в парах, тройках и мини-группах. Благодаря метафоре (калейдоскоп – узор отношений), лежащей в основе игрового сюжета, дети могут увидеть, почувствовать происходящие в классе групповые процессы на уровне образа, переживания. Идея узора как гармонии, возможность эту гармонию не только увидеть собственными глазами, но и самому создать, пронизывают всю игру и придают ей особое очарование.

«Впереди у нас – пятый класс» – игра, которая является важным этапом реализации программы психолого-педагогического сопровождения детей при переходе из начальной в среднюю школу. Испытания этой игры позволяют участникам присваивать качества (личности, межличностных отношений), имеющие значение для успешного обучения в средней школе. Игра позволяет детям прояснить для самих себя и проговорить с окружающими страхи и ожидания, связанные со средней школой. Она интересна именно как часть целостной работы, но при этом может использоваться сама по себе, как «просто игра» для выпускников начальной школы. Она состоит из двух этапов, которые целесообразно проводить один за другим в разные дни. Очень важно, чтобы за внешней простотой сценария и упражнений ведущий не потерял собственно психологическое

содержание работы (о том, что такая опасность существует, мы уже говорили во введении).

«Паровозик» – игра для пятиклассников. Нами она также используется не сама по себе, а в контексте системы адаптационной работы. Это классическая игра-путешествие с рядом тематических станций. Во время остановок на этих станциях есть возможность проявить свои способности в ситуации групповой творческой деятельности, построить отношения с одноклассниками и… вернуться в начальную школу. При всей своей внешней легкости, можно даже сказать – изящности, это глубокая игра, хороший профессиональный инструмент развивающей работы с младшими подростками.

«Репортер-1» – очень яркая, необычная по своему сюжетному оформлению игра, замечательно зарекомендовавшая себя в работе с учащимися шестых классов. Шестиклассники становятся журналистами, участниками серьезного международного форума. Во время ма-стер-классов они демонстрируют и отрабатывают качества настоящего журналиста. Эта игра почти целиком про другого человека. За ним надо наблюдать, о нем нужно думать и писать очерк. И при этом знать, что и сам являешься предметом чьего-то пристального внимания… Кроме того, в игре открываются возможности для сплочения коллектива, развития сотрудничества. У игры есть конкретный итог – газета – и замечательный непсихологический эффект: дети начинают проявлять интерес к работе журналиста, процессу интервью и записи видеосюжетов, созданию газет и т. д.

«Виртуальный мир» – это наш ответ на новые интересы и увлечения подростков. Вместо волшебной сказки – виртуальная реальность компьютерного «квеста». Игра про отношения и личные достижения, игровыми метафорами которых выступают игровые «жизни» и очки. Игра получилась довольно сложной в исполнении, но эффективной с точки зрения результата. В сюжет введены элементы ценностного выбора и случайности (например, компьютерный вирус), что в значительной степени драматизирует игровой процесс и делает обсуждение игры эмоциональным и содержательным.

«Мир хаоса» – самая изысканная, самая сложная из придуманных нами игровых «оболочек». Она рассчитана на учащихся 9-10 классов и сама по себе является захватывающим игровым процессом. Музыка, свечи, костюмы, талисман и сюжет в стиле «фэнтэзи» – все это определяет мощный мотивационный эффект «Мира хаоса». В данной книге она приводится сама по себе, без конкретного содержательного наполнения. В нашей практике она использовалась как сюжетная канва и психолого-

математической игры, и «игры-драмы» «Мальчики – девочки».

Психологам, не имеющим опыта проведения «больших» психологических игр, мы рекомендуем начинать именно с игровых «оболочек», как жанра наиболее понятного и безопасного для участников.

«Ням-Ням и его друзья»

Время игры – 1 час 40 минут.

Место проведения: класс или актовый зал, освобожденные от мебели.

Возможности игры

В основе предлагаемого ниже методического приема – идея диагностики дошкольной зрелости как основного условия успешного обучения ребенка в начальной школе. Есть проблема, по поводу которой давно и долго ведется полемика: что именно диагностировать на этапе поступления ребенка в школу и как это делать? Мы предлагаем вариант ответа на этот вопрос, в наибольшей степени отвечающий научной и общегуманитарной ориентации авторов.

• Дошкольный период детства – чрезвычайно важный этап развития человека, обладающий самостоятельной ценностью вне зависимости от предстоящего ребенку школьного обучения.

• На этапе приема ребенка в школу (равно как и на первых порах обучения) целесообразно диагностировать уровень психологической зрелости ребенка, но не школьной, а дошкольной, так как именно зрелый дошкольник готов к успешному обучению в начальной школе (и с точки зрения социальной адаптации, и с точки зрения успешности усвоения знаний и навыков).

• Диагностика дошкольной зрелости должна осуществляться в контексте деятельности, в наибольшей степени отвечающей особенностям и возможностям дошкольного периода развития – игре.

Что же такое в нашем представлении зрелый дошкольник? «Дошкольную зрелость» мы определили как целостное психическое состояние ребенка дошкольного возраста, характеризующееся высокой степенью развития тех качеств и процессов, которые переживают свой расцвет именно в дошкольный период детства и для которых этот период является сенситивным. Среди них принципиально важными являются:

• сформированные приемы игровой деятельности;

• развитые социальные эмоции и высокий (для данного периода) уровень нравственного развития;

• развитое воображение;

• высокий уровень наглядно-образного мышления, памяти, речи;

• высокая самооценка.

Игра используется на этапе приема детей в школу либо в

начальный период обучения для диагностики дошкольной зрелости ребенка. Результаты игры могут служить для планирования дальнейшей развивающей и коррекционной работы.

Важные диагностико-коррекционные аспекты предлагаемой игры состоят в следующем:

• игра имеет измерительно-испытательную направленность, за счет которой достигается количественная (и качественная) оценка дошкольной зрелости;

• выводы о том, насколько сформированы те или иные параметры зрелости дошкольника, делаются на основании не одной какой-либо процедуры, а на основании проявлений ребенка в течение всей игры, в которую вплетены разного рода игровые ситуации;

• в игре заложены все параметры дошкольной зрелости, и, участвуя в ней, ребенок может продемонстрировать, насколько они сформированы;

• задания и вся игра в целом формулируются на языке детей;

• наблюдение за деятельностью детей ведется двумя путями: с помощью карты наблюдения и с помощью продуктов деятельности детей (рисунки, поделки и проч.);

• для легкости и простоты подсчета каждый ребенок по выполнении заданий получает цветные «осколочки», символизирующие для ведущего качество прохождения испытания ребенком, а для самого ребенка – кусочки мороженого (критерии выдачи смотрите ниже);

в конце игры, после индивидуального подсчета, «осколочки» складываются в общее мороженое – наклеиваются на ватман;

• в игре обязательно должны выполняться все этические нормы и принципы, которые действуют при любом диагностическом исследовании.

Содержание игры и игровая цель

Предлагаемая нами игра – про доброго Ням-Няма, который является волшебником, оберегающим все детские сладости. Злой волшебник Бузяка украл у мороженого, которое охранял Ням-Ням, цвет, вкус, запах… Детям в игре предлагаются разные испытания, пройдя которые они спасают мороженое. В испытания заложены задания, позволяющие определить уровень дошкольной зрелости детей. Игру проводит ведущий, а наблюдатели, не вмешиваясь в игру, заполняют карту наблюдения и помогают ведущему в случае необходимости.

Материалы и требования к организации игры

Несменяемые материалы, то есть материалы, используемые от игры к игре:

• карта на шнурке;
• мягкая игрушка Дуля;
• письмо от волшебника Ням-Няма;
• игрушечная маленькая машинка и емкость с краской, куда макается машинка;
• картинки-путаницы;
• картинки на веревочках;
• веревка;
• «заплатки» Равена;
• картинки (дубликат);
• ручки на веревочках для детей.

Материалы индивидуальные, то есть материалы, новые для каждого ребенка:

• конверты;
• разноцветные «осколочки» (сложенные в сумочку с кармашками для разных цветов или в пластмассовые стаканчики);
• полоска ватмана шириной не более 15 сантиметров;
• индивидуальные тропинки;
• гусеница с предложениями-небылицами;
• полоски с нарисованными кружочками;
• листок с лестницей и цветными квадратиками;
• лист ватмана с нарисованным контуром мороженого;
• сладости.

Требования

• Многие задания дети выполняют на полу, поэтому нужно заранее расстелить ковер.

• У каждого ребенка должна быть ручка на веревочке, чтобы он ее не потерял в течение игры. Если ведущий в целях наблюдения хочет проверить внимательность детей, он может проследить, кто из детей не потеряет свою ручку до конца игры. Дать им инструкцию взять свои ручки и не терять.

• Цветные «осколочки», которые выдаются детям, могут быть любой конфигурации, она ничего не определяет (только для «Опушки путаниц» рекомендуется сделать «осколочки» разной формы). Они выдаются в зависимости от выполнения заданий (см. *Критерии выдачи цветных «осколочков»).* На каждое задание придумывается разный цвет, чтобы потом, когда ребенок придет к концу игры и посчитает «осколочки», можно было без таблицы наблюдения определить, как он выполнил задания (посмотрев, за что было дано данное количество «осколочков»).

• Наблюдение за выполнением заданий детьми в игре выполняется двумя способами: включенным и отсроченным. Включенное наблюдение ведется наблюдателями, непосредственно в игре не участвующими, по карте наблюдения,

отсроченное наблюдение – с помощью подсчета «осколочков», полученных детьми.

• Сюжет игры может варьироваться, главное, чтобы суть отслеживаемых явлений оставалась прежней. Оформление помещения также может выполняться в зависимости от условий и фантазии психологов.

Участники

Ведущие: один человек ведет саму игру, один или двое заполняют карты наблюдений (желательно, чтобы это были педагоги класса – им полезно посмотреть на детей в другой ситуации). Возраст детей, принимающих участие в игре: 6–7 лет (дошкольный возраст).

Сценарий игры

…

Ведущий. *Здравствуйте, (будущие) первоклассники! Представляете, к нам в детский сад (школу) пришло сегодня письмо. От кого бы вы думали? От доброго волшебника Ням-Няма – он большой друг всех детей, охраняет все детские сладости. Какие сладости вы знаете?*

Дети перечисляют сладости. Здесь определяется общая осведомленность, умение строить фразы, предложения. Это упражнение помогает ввести детей в понятную для них сферу интересов и вкусов.

…

Ведущий. *И представляете, этот добрый волшебник Ням-Ням просит у нас помощи: случилось несчастье с мороженым. Злой маг и волшебник Бузя-ка обесцветил его, мороженое потеряло вкус, цвет, запах – осталась одна бесцветная картинка. А ведь вы помните, каким бывает мороженое. Кто из вас*

назовет, каким оно бывает?

Дети отвечают на вопросы. Называемые ими признаки делятся по уровню сложности. Здесь можно выделить количественные и качественные показатели, называют ли дети слова какой-либо одной категории или используют различные «определения»:

- цвет;
- форма;
- величина;
- тактильные ощущения;
- материал;
- эмоциональная оценка;
- эстетическая оценка.

...

Ведущий. *Вот такого замечательного мороженого больше не будет… если, конечно, мы с вами не поможем доброму волшебнику – он надеется на нас. Поможем?*

Мы с вами отправимся в путешествие, полное опасностей, препятствий и приключений. Дорога поведет нас через заколдованный лес мага Бузяки. Чтобы не сбиться с пути, нашим друзьям удалось раздобыть карту таинственного леса. С ее помощью мы будем узнавать, где мы находимся и что надо делать, чтобы отвоевать кусочки обесцвеченного мороженого. Вот эта карта.

Карта представляет собой рисунок всех этапов пути в красочном исполнении (лист А4) и висит на веревочке на груди у ведущего (для простоты обращения с ней и для высвобождения внимания ведущего и привлечения внимания детей).

...

Ведущий. *Еще вместе с картой и*

письмом к нам прибыло какое-то существо: я не знаю, кто он такой.

Появляется новый герой: мягкая игрушка, которая сидит у ведущего на плече, – Дуля. Игрушка помогает обезличивать некоторые задания. Например, выдача «осколочков» мороженого будет из рук Дули выглядеть совсем иначе, нежели из рук ведущего.

…

Дуля. *Меня зовут Дуля, я знаю много всяких тайн и тоже буду путешествовать с вами по заколдованному лесу. А для начала, прежде чем отправиться в путь, вы должны будете решить, какие испытания вы готовы проходить: трудные или легкие. Вот здесь лежат конверты, куда вы будете собирать «осколочки» мороженого. Берите по конверту и на нем напишите букву «Т» – если вы выбираете трудные задания, «С» – средней трудности, «Л» – легкие.*

Выбор буквы соотносится с уровнем притязаний детей. Детям сообщается, что есть трудные задания, задания средней степени трудности и легкие. Индивидуальный выбор ребенка фиксируется на конверте для большей наглядности и своеобразной «материализации» этого выбора. В итоге каждый ребенок получает конверт с написанной на нем буквой, которую он выбрал. Также на конверте ребенок сам пишет свое имя, если умеет. В дальнейшем в конверт ребенок складывает «осколочки» мороженого: цветные фигурные бумажки, получаемые за выполнение различных заданий. Если ребенок плохо выполняет задание, он не получает «осколочки», но другие ребята могут ему помочь.

…

Ведущий. *Ну а теперь отправляемся в дорогу! Судя по*

карте, мы вступаем на Большую тропу. Она перед вами. (Перед детьми лежит длинная широкая полоска бумаги, на которой нарисована дорога.) Каждый из вас по очереди будет брать вот эту машину и, макая ее в краску, прокладывать нам путь. Это нужно сделать очень точно, не выходя за края дорожки.

В начале дороги стоит игрушечная машинка. Колея дороги на ватмане рисуется чуть шире, чем расстояние между колесами машин, чтобы ребенок, «ведя» машину прикладывал некоторые усилия координации, стараясь не выехать в «кювет».

…

Ведущий. *Дуля, а неужели нельзя сначала попробовать? Ведь если мы ошибемся, то заблудимся без дороги. Давайте мы сначала на маленьких листочках попробуем.*

Перед «большим» испытанием, которое даст нам информацию о крупной моторике ребенка, каждому предлагается индивидуальный листок с тренировочной дорожкой (см. *Приложение 1, «Тренировочная дорожка»).* Это упражнение необходимо для получения информации о мелкой моторике руки ребенка. В начале «своей» дорожки дети пишут первую букву своего имени или имя целиком. И уже после этого приступают к «Большой тропе». По очереди каждый ребенок берет в руку машинку, макает ее в разведенную гуашевую краску и «едет» по нарисованной дороге, стараясь не съехать за ее край. Доехав до помеченной ведущим точки (заранее тропа разбивается какими-нибудь кустиками на равные отрезки пути), он передает другому ребенку машинку. И так до тех пор, пока каждый не проедет свой отрезок пути. В это время один из наблюдателей фиксирует последовательность, в которой дети проходят «Большую тропу». Анализ (по детским дорожкам) заносится в общую карту наблюдения после проведения игры.

Здесь дети получают первые «осколочки» мороженого – голубые треугольники (критерии получения всех «осколочков» описаны ниже), которые складывают к себе в конверт.

…

Дуля. *Хорошо. Справились. Каждый получил по голубому «осколочку». Цвет, конечно, бледноватый. Но чем дальше мы пойдем, тем ярче будет становиться наше мороженое.*

А вот мы добрались и до «Опушки путаниц». Тут живет забавная гусеница. Мы должны исправить небылицы, которые на ней написаны, и посмотреть на рисунки: все ли там правильно.

На полу лежит «гусеница», которая представляет собой бумажную гармошку, где на каждой бумажке написана нелепица (см. *Приложение 1, «Нелепицы»)*. Количество нелепиц равно количеству детей. Как только ребенок разгадывает нелепицу, его бумажка отрывается. Разгаданная ситуация отдается ребенку в конвертик (как символ личного завоевания-победы). Дальше дети переходят к нелепицам-картин-кам. Каждый ребенок получает одну картинку, на которой он должен найти ошибку – «Чего на свете не бывает?» (см. *Приложение 1, «Лесенка»)*.

Задания направлены на выявление речевого развития, слухового и зрительного внимания и памяти. Информация об этом фиксируется наблюдателями по расписанным критериям. А ведущий выдает детям «осколочки» желтого цвета – кружки и квадратики (критерии выдачи – ниже).

…

Дуля. *Ага, видите, что-то не все справляются с испытаниями сами: кому-то приходится помогать. Посмотрите на свои конверты. Тот, кто сейчас решит, что он будет помогать друзьям (тем, кому потребуется помощь), тот исправляет букву на конверте: «Т» на «О» (теперь будете получать очень трудные задания); «С» на «Т» (будете получать задания не средней*

трудности, а трудные); «Л» на «С» (не легкие, а посложнее). Вот так будет честно.

Отслеживая, что выбирают и как ведут себя дети в данной ситуации, мы получаем информацию о социальных мотивах и нравственном развитии ребенка, о его желании и способности к кооперации и сопереживанию.

Ведущий исправляет ярким фломастером буквы на индивидуальных конвертах. На самом деле задания сложнее не становятся, они даже не дифференцированные. Просто потом можно факт этого выбора использовать, если у кого-то что-то не получается – в виде помощи и поддержки другого ребенка (но всякие изменения, например, помощь, фиксируются наблюдателями).

…

Дуля. *А теперь пора отправляться дальше по карте, которая говорит, что нам предстоит сейчас двигаться по «Норе-змейке».*

По некоторой линии расставлены кегли или маленькие стулья. Задача детей – прыгать между ними, не сбив препятствий.

…

Дуля. *И двигаться надо на двух ногах, прыжками. Попрыгали!*

Задание на координацию и двигательное развитие, на владение своим телом. Выполнение фиксируется наблюдателями. По окончании они получают фиолетовые квадратики (критерии выдачи – приведены ниже).

…

Ведущий. *Теперь, судя по карте, мы прибыли в место, которое называется «Паутинный крест».*

Чтобы не запутаться, нужно взяться за веревочки, вытянуть одну и очень хорошо запомнить то, что нарисовано на привязанных к ней картинках.

Картинки на веревочках (см. *описание материалов)* раскладываются в Паутину, и каждый ребенок выбирает себе одну веревочку.

…

Дуля. *Обязательно запомните, в каком порядке расположены картинки. Иначе в конце пути вы не сможете выйти из этого заколдованного леса.*

Это упражнение направлено на исследование памяти ребенка. Дети запоминают последовательность из пяти картинок (пример последовательности картинок – см. *Приложение 1, Комплектование «заплаток» Равена*), а затем выстраивают эту последовательность в «Болоте» (13-й этап). Содержание картинок не имеет значения. Главное – чтобы они были просты и понятны детям.

…

Ведущий. *Ну как? Запомнили? А теперь будьте честными: кто хорошо запомнил?*

Раздаются розовые «осколочки». Здесь оценивается самооценка ребенка, его критичность: «осколочки» получает тот (критерии выдачи – ниже), кто говорит, что хорошо запомнил последовательность картинок.

…

Ведущий. *Час от часу не легче: мы – перед «Круглой пустотой», которая поможет нам добраться до*

«Долины молчания». Когда вы там окажетесь, должны будете затаиться и замолчать. А попасть туда мы сможем так: один большой прыжок через «пустоту» (обозначается веревочкой) и пять «лилипутиков».

Это задание на координацию. С помощью веревки на полу делается круг – «Круглая пустота». Задача детей – ее перепрыгнуть и сделать «лилипутики» (приставлять пятку к носку, пятку – к носку). Здесь ребята за выполнение задания получают синие «осколочки» (критерии выдачи – ниже). Наблюдатели фиксируют выполнение.

…

Ведущий. *(Этот текст произносится шепотом.) А в «Долине молчания» нужно притаиться, закрыть глаза и не подглядывать. Местные духи должны к нам привыкнуть, чтобы пропустить дальше… Тому, кто не шумел, духи оставили белые «осколочки».*

Задание помогает выявить степень самоконтроля ребенка. Дети закрывают глаза (что в этом возрасте для многих представляется трудным), и ведущий рядом с детьми, которые «хорошо» сидели, кладет белые «осколочки» (критерии выдачи – ниже). Поведенческие реакции фиксируются наблюдателями.

…

Ведущий. *Нас пропустили дальше! Ура!*

…

Дуля. *Да, но еще есть цветные «осколочки», которые нужно*

получить – без них мороженое не оживет. Кстати, мы сейчас и находимся на «Холме оживления». Нам нужно оживить кружочки. К ним вы можете пририсовывать что хотите так, чтобы получилась какая-нибудь картинка или предмет (из этого кружочка). Но каждый из них должен быть не похож на предыдущий… Итак, сколько каждый оживил кружочков? Получите цветные «осколочки».

Задание направлено на исследование воображения. Холм представляет собой сложенные в гармошку листочки бумаги – на каждого ребенка по одной «гармошке». На каждой полоске-«гармошке» изображены с двух сторон круги разных размеров (см. *Приложение 1, «Холм оживления»).* Дети их должны дорисовать, включив в какое-либо изображение, чтобы получился законченный рисунок. Ребенок свою полоску подписывает. Ведущий вместе с Дулей ходит и расспрашивает ребят о том, что они рисуют (можно даже подписывать словами ребят). При оценке развития воображения проводится количественный и качественный анализ изображенных сюжетов (критерии выдачи – ниже). Если кто-то не справляется с заданием, то те, кто уже выполнил свое, могут помочь. Наблюдатели это фиксируют. После выполнения задания дети получают бордовые «осколочки».

…

Ведущий. *Двигаемся дальше и попадаем в «Лесную больницу». Ой! Еще вчера здесь не было пациентов. А сегодня, посмотрите, сколько разных полянок, которые нуждаются в лечении. Давайте «заштопаем» полянки…*

Задание направлено на исследование развития мышления. Полянки представляют собой картинки из матриц Равена. Каждый ребенок получает по три картинки различной сложности. Ведущий с Дулей ходит и проверяет правильность выполнения. В итоге дети получают зеленые «осколочки» (критерии выдачи – ниже). Спасибо! Вы помогли заколдованному лесу.

…

Ведущий. *Ой! Ребята! Мы опять в западне, в «Болоте». Если мы сейчас чего-нибудь не придумаем, то завязнем здесь навсегда. Никто не знает, что надо делать? Ага, вспомните «Паутинный крест». Вы хорошо помните картинки? Выложите каждый свою цепочку, и по ним мы выберемся отсюда.*

Задание направлено на выявление развития памяти. Болото представляет собой разбросанные в беспорядке картинки, уже не нанизанные на веревочки (это дубликат), а также несколько лишних картинок (8-12 штук). Дети должны догадаться, что их задача состоит в том, чтобы собрать свою последовательность и пройти по ней дальше. Ведущий, сверяясь со шпаргалкой, проверяет образовавшиеся цепочки. За выполнение задания дети получают красные «осколочки».

…

Ведущий. *А вот, кажется, и выход. Здесь каждый из вас посчитает, сколько у него цветных «осколочков» (напротив каждого цвета). Молодцы! У кого больше всех?.. Как вы считаете, вы хорошо справились с просьбой Ням-Няма? Переверните листочек и на нарисованной лестнице поставьте себя на любую ступеньку.*

Это последнее задание направлено на получение информации о детской самооценке и начальных математических навыках.

Каждому ребенку выдается листок, где с одной стороны наклеены бумажки всех цветов, использовавшихся в игре, а с другой стороны нарисована лестница. Листок подписывается. Дети высыпают из своих конвертиков полученные «осколочки» и, посчитав их по цветам, напротив каждого цвета пишут полученную цифру.

После этого они переворачивают листок и ставят себя на ступеньку лестницы, тем самым оценивая свое выполнение заданий и участие в игре (см. *Приложение 1, «Лесенка»).* Зачем это делается, детям не объясняется.

…

Ведущий. *А теперь оживим мороженое. Оно у нас получится красочное, веселое, вкусное. Сложим его из полученных «осколочков»… Как выглядит оно теперь?*

На полу лежит лист ватмана, на котором нарисован слабый контур мороженого. Плоскость в контуре залита клеем (канцелярский или жидкий ПВА). Дети, посчитав свои «осколочки», «оживляют» мороженое – приклеивают их на ватман. В итоге получается разноцветное мороженое, сложенное из всех «осколочков».

…

Дуля. *Ням-Ням вас благодарит и дарит вам сладости… (Из приготовленного пакетика дети достают сладости, купленные заранее, – маленькие шоколадки, медальки, орешки и т. п.). Вы можете проверить, как вы справились с просьбой Ням-Няма: если на улице в киосках уже сегодня будет мороженое, то мы действительно его оживили…*

Личный опыт

Игра является самостоятельной цельной структурой, единицей, создающей целостную картину. Ребенок в начале игры усваивает мысль о том, что его ждет «путешествие», которое будет иметь все составляющие «путешествия», и где у него есть возможность по-разному себя проявить. Взрослые, проводящие диагностическую игру и наблюдающие за детьми, могут импровизировать в рамках наполнения сюжета игры, вплетая сказочные мифы для объяснения того или иного

затруднительного вопроса. Также у них (взрослых) формируется изначально целостное представление о ребенке в игре и о самой игре со всеми ее фазами.

Критерии выдачи цветных «осколочков»

«Голубой» («Большая тропа»): каждый ребенок получает по одному «осколочку»; ни одного не дается только в крайнем случае, если ребенок совсем плохо проходит «Тропу».

Таблица 1 **Общая схема игры «Ням-Ням и его друзья»**

Этапы игры	Исследуемый параметр	Действия ведущего	Действия участников	Необходимые материалы
Разминка	Речь, образная память	Какие сладости вы знаете? Кто назовет, каким бывает мороженое?	Дети перечисляют сладости и их признаки	
Введение в игровую ситуацию		Достается карта и игрушка		Карта, игрушка (на плече у ведущего)
Ситуация выбора: легкие или сложные задания?	Уровень притязаний	Какие испытания вы готовы проходить: трудные или легкие?	Дети забирают конверты и с помощью ведущего подписывают	Конверты и ручки
«Большая тропа»	Моторика	Ведущий раздает маленькие листочки, потом помогает каждому оставить след на ватмане («Большой тропе»)	Выполняют задание	Ватман, машинка, коробочка с разведенной гуашью. Раздаются листочки с «дорожками», голубые «осколочки»
«Опушка путаниц»	Речь, слуховое и зрительное внимание	Зачитывает «путаницы», раздает картинки с «путаницами»	Выполняют задание	Розовая лента, ситуации, карточки, желтые «осколочки»
Поможем друзьям	Нравственное развитие	Исправляет буквы на конвертах	Дети сообщают о своем решении помогать друзьям	Фломастеры
«Нора-змейка»	Координация	Аккуратно проводит детей через стулья	Дети прыгают	Фиолетовые «осколочки», кегли, стульчики
«Паутинный крест»	Память	Раздает детям их веревочки	Тащат по одной веревочке	Веревочки с карточками, розовые «осколочки»
«Круглая пустота»	Координация	Прыгает вместе с детьми	Прыгают через веревку, делают «лилипутики»	Веревка лежит в виде круга, синие «осколочки»
«Долина молчания»	Произвольность, самоконтроль	Шепотом объясняет задание	Дети должны замереть и молчать	Белые «осколочки»
«Холм оживления»	Воображение	Раздает листочки с кругами и карандаши, контролирует выполнение задания	Рисуют	«Гармошки» с кругами, карандаши, бордовые «осколочки»
«Лесная больница»	Мышление	Каждому ребенку показывает его три карточки и проверяет правильность решения	Выполняют задания матриц Равена	Карточки (матрицы Равена) лежат группами по три, зеленые «осколочки»
«Болото»	Память (контроль)	Проверяет правильность запоминания последовательности картинок	Должны догадаться о «Паутинном кресте» и положить картинки в правильном порядке	Разбросанные картинки, красные «осколочки»
Подсчет «осколочков»	Математические навыки, самооценка	Раздаются листочки для выставления самооценки, помощь в суммировании «осколочков»	На нарисованной лестнице ставят себя на какую-либо ступеньку	Листочки, ручки
Оживление мороженого		Помогает оживлять мороженое	Дети приклеивают свои «осколочки» на нарисованное мороженое	Ватман, клей
Раздача сладостей		Дарит детям из мешочка сладости		Мешок с конфетами

« **Желтый** » («Опушка путаниц»):

• выполнил правильно, самостоятельно; а также за помощь кому-нибудь – 1 «осколочек»;

• неправильно – 0 «осколочков».

Форма «осколочков» задается заранее; дети получают кружки за выполнение слуховых заданий, квадратики – выполнение зрительных заданий. Посмотрев в конце на подсчитанные «осколочки» на индивидуальном бланке, можно будет вспомнить, за что он их получил.

« **Фиолетовый** » («Нора-змейка»):

• не сбил ничего, прошел аккуратно – 1 «осколочек»;

• сбил препятствия – 0 «осколочков».

« **Розовый** » («Паутинный крест»):

• если ребенок говорит, что хорошо все запомнил – 1 «осколочек»;

• не очень хорошо или не попросил (не уверен в себе) – 0 «осколочков».

« **Синий** » («Круглая пустота»):

• прыгнул дальше всех – 2 «осколочка»;

• прыгнул как все – 1 «осколочек».

« **Белый** » («Долина молчания»):

• сидел тихо, не мешал никому, не открывал глаза – 1 «осколочек»;

• шептался, шумел, мешал остальным – 0 «осколочков».

« **Бордовый** » («Холм Оживления»):

• каждый ребенок получает столько «осколочков», сколько кружков он «оживил» (максимальное количество – 8).

« **Зеленый** » («Лесная больница»):

• за каждую правильную картинку – 1 «осколочек»;

• за быстроту выполнения – 1 «осколочек».

« **Красный** » («Болото»):

• выстроил правильную последовательность и правильно нашел свои картинки – 2 «осколочка»;

• только нашел картинки, но забыл последовательность – 1 «осколочек»;

• все сделал неправильно – 0 «осколочков».

В процессе игры помощники ведущего (их роль вполне могут взять на себя педагоги) заполняют карту наблюдений (напомним, что часть записей появляется по ходу игры, на основе собственно наблюдений взрослых, а часть заносится позже, после подсчета числа «осколочков», полученных за разные задания).

Карта наблюдения

Эмоции (наблюдение ведется в течение всей игры, особенно в моменты ответов на вопросы):

• явно выраженные эмоции, богатые мимические проявления

– 2 балла;

• явное выражение, но кратковременное проявление; неявное выражение эмоции – 1 балл;

• выражение лица не меняется – 0 баллов.

Слуховое внимание (см. *«Опушка путаниц»):*

• правильно найдены ошибки – 3 балла;

• правильно найдены ошибки в «нелепицах», «правильная» помощь другим детям – 2 балла;

• найдены не все ошибки – 1 балл;

• ошибки не найдены – 0 баллов.

Зрительное внимание (см. *«Опушка путаниц»):*

• правильно найдены ошибки, «правильная» помощь другим детям – 3 балла;

• правильно найдены ошибки в «нелепицах» – 2 балла;

• найдены не все ошибки – 1 балл;

• ошибки не найдены – 0 баллов.

Уровень притязаний *(см. «Поможем друзьям» и «Выбор: сложные или легкие испытания?»):*

• выбрал трудные задания – 2 балла;

• выбрал задания средней тяжести – 1 балл;

• выбрал легкие задания – 0 баллов.

Координация (см. « *Нора-змейка», «Круглая пустота»):*

• координация нормальная, движения плавные, хорошая осанка – 2 балла;

• координация движений нормальная, но ребенок неловок, движения угловатые – 1 балл;

• нарушена координация, движения неловкие, резкие, плохая осанка – О баллов.

Мелкая моторика (см. *«Большая тропа»):*

• рука развита хорошо, ребенок уверенно держит ручку, линии четкие, плавные, не выходят за границы «дорожки» – 2 балла;

• рука развита недостаточно хорошо, ребенок держит ручку напряженно, линии не совсем четкие, но не выходят за границы «дорожки» – 1 балл;

• рука развита плохо: линии нечеткие, прерывистые, выходят за края «дорожки» – 0 баллов.

Уровень самоконтроля (см. *«Долина молчания»):*

• выполняет все задания, включен в игру, понимает условия игры, сидит тихо, выполняя инструкцию – 2 балла;

• выполняет задание, но понимает условия не с первого раза, отвлекается – 1 балл;

• задание не выполняет, в игру не включен, отвлекается, мешает другим; не может сидеть тихо – 0 баллов.

Коммуникативные навыки (см. *Поможем друзьям):*

• нормально ведет себя в коллективе, общается со всеми членами группы; если требуется, помогает другим; изменяет трудность выполняемых заданий – 2 балла;

• ведет себя отстраненно, другим детям не помогает – 1 балл;

• агрессивен, провоцирует конфликты; или изолирован, не замечает других детей – 0 баллов.

Воображение (см. « *Холм оживления»):*

• фигурку-эталон делает второстепенной деталью другого рисунка – 3 балла;

• включает изображаемый предмет в какой-нибудь воображаемый сюжет с добавлением новых фигурок к рисунку (составление композиции) – 2 балла;

• фигурки-эталоны дорисованы контурно, схематично, лишены деталей – 1 балл.

Самооценка (см. *Подсчет «осколочков»)'.*

• ставит себя на верхнюю ступень – 2 балла;

• ставит себя на среднюю ступень – 1 балл;

• ставит себя на нижнюю ступень – 0 баллов.

Мышление (см. *«Лесная больница»)'.*

• правильно подобраны все «заплатки» (3 шт.) – 2 балла;

• правильно найдено 2 «заплатки» – 1 балл;

• одна или ни одной «заплатки» не найдено правильно – 0 баллов. Память *{см. «Паутинный крест», «Болото»)'.*

• правильно найдены картинки и определена последовательность – 3 балла;

• правильно найдены картинки (4–5 шт.), но не определена последовательность – 2 балла;

• найдены 2–3 картинки, не определена последовательность – 1 балл;

• не найдены картинки, не определена последовательность – 0 баллов.

Параметр «речь» (см. *«Опушка путаниц»)* оценивается следующим образом:

• правильное произношение – от 0 до 2 баллов;

• правильное понимание обращенной к ребенку речи – от 0 до 2 баллов;

• богатый словарный запас – от 0 до 2 баллов;

• верное употребление грамматических конструкций – от 0 до 2 баллов;

• распространенные предложения – от 0 до 2 баллов.

Насколько у ребенка сформированы приемы игровой деятельности, здесь можно отследить частично. Это касается наблюдений за включенностью ребенка в игру, оказанием

помощи товарищам, принятием правил и инструкций ведущего.

Обработка данных

Максимальное количество баллов, которое может получить ребенок, – 51. По результатам дети делятся на три группы: с высокой степенью дошкольной зрелости (2-я группа), со средней степенью (1-я группа) и с низкой (0-я группа).

38–51 балл. Дети, выполнившие и получившие 75-100 % из возможного количества баллов (вторая группа).

26–37 балл. Дети, выполнившие и получившие 50–75 % из возможного количества баллов (первая группа).

0-25 балл. Дети, выполнившие и получившие 0-50 % из возможного количества баллов (нулевая группа).

Из второй группы 76,5 % детей успешно обучались и быстро адаптировались в школе в первый год обучения. Из первой группы детей 23,5 % стали успешными в обучении и адаптации. Дети из нулевой группы вообще имеют очень низкую степень адаптации и нуждаются в большой психолого-педагогической помощи.

Что касается качественного анализа, то обратить внимание стоит на показатели таких параметров, как сформированность приемов игровой деятельности, развитие речи, воображения, памяти, наглядно-об-разного мышления. Также необходимо посмотреть, изменяет ли ребенок сложность заданий (см. *этап «Поможем друзьям»)*. С помощью этих параметров можно делать прогнозы в отношении дальнейшего обучения ребенка и его успехов в школе.

«Заколдованное сердце»

Время игры – 1 час 20 минут.

Для проведения игры потребуется два помещения: в одном проходит введение в игру, а во втором – разворачивается основное игровое действие. В связи с этим первым помещением может быть класс, а вторым – актовый зал.

Возможности игры

Игра разработана для учеников вторых классов, проводится в середине учебного года с целью выявления того, насколько сформирован детский коллектив.

Нами была выбрана наиболее доступная, на наш взгляд, самая эффективная, да и, пожалуй, любимая форма работы детей начальной школы – проведение большой игры с классом, в которой обязательно должны принимать участие не только дети, но и взрослые: педагог, воспитатель и психолог, работающие с этим классом.

Предлагаемый сценарий является законченной игрой. Можно изменять наполнение данной игровой оболочки в зависимости от особенностей развития класса и психолого-педагогических задач, которые стоят на данном этапе работы с классом.

Задачи игры

• диагностика и развитие внутригрупповых отношений; умение работать в группах, по заданию;

• диагностика и развитие эмоциональных отношений как внутри группы, так и между детьми и взрослыми;

• диагностика статусного положения детей в группе.

Эта игра дает возможность педагогу и психологу увидеть взаимоотношения внутри группы, умение детей обсуждать и решать поставленные задачи. Она помогает выявить положения детей в группе, учеников, готовых брать на себя функции организатора, определить способы решения конфликтных ситуаций, и, конечно же, общую атмосферу класса и эмоциональные отношения как в группе, так и в отношениях с педагогом. В ходе игры раскрываются как индивидуальные особенности детей, так и особенности класса. Получив данную информацию, педагоги и психолог могут планировать дальнейшую работу с этим классом.

Содержание игры и игровая цель

В разгар учебного дня учитель неожиданно не приходит в класс к началу очередного урока. Дети узнают, что Снежная королева заколдовала их учителя и превратила его в человека с ледяным сердцем. Каков человек с ледяным сердцем? Детям

предстоит это увидеть и почувствовать. Класс пройдет через различные испытания, и в случае успеха сердце учителя будет постепенно оттаивать. Предложенные классу испытания потребуют от детей прежде всего умения договариваться друг с другом, а это бывает так не просто… В ходе игры, после успешного преодоления детьми каждого испытания, «сердце» учителя постепенно оттаивает и одновременно происходят изменения в его поведении. И когда все оказывается позади, учитель спасен, наступает настоящая радость для ребят. Не напрасно они столько трудились. Оказывается, вместе они могут многое преодолеть.

Материалы и требования к организации игры

Необходимые материалы:

• одно вырезанное из ватмана белое сердце;

• красное сердце, разрезанное на пять равных частей;

• набор разрезанных на две части открыток с написанными заданиями;

• стенд;

• набор пронумерованных (по количеству участников) карточек с напечатанными загадками;

• набор карточек с «шифровками»;

• набор простых карандашей (по количеству участников);

• музыкальное сопровождение;

• повязка для глаз, небольшой мяч;

• две пары скакалок;

• две простыни;

• письмо для класса.

Участники

Игра предназначена для детей 7–8 лет. Оптимальное количество участников 10–15 человек. Необходимы один ведущий и один помощник ведущего. Ведущим должен быть психолог, а помощником может быть психолог или педагог, работающий с детьми.

Сценарий игры

Ведущий заходит в класс в начале урока.

…

Ведущий. *Здравствуйте, ребята.*
Какой урок должен начаться у вас?

Дети говорят, какой урок стоит по расписанию.

…

Ведущий. *А где же ваш учитель?*

Дети ни о чем не подозревают и начинают рассказывать, где они видели последний раз своего учителя. Внезапно, в класс заходит другой психолог-помощник.

…

Помощник. *Здравствуйте, а в какой я попал класс? (Дети называют свой класс). Меня попросили вашему классу передать срочное письмо.*

…

Ведущий. *Давайте прочитаем полученное письмо.*

Ребята сами решают, кто будет читать послание вслух.

Несколько раз дети зачитывают следующее письмо: «Ваш учитель заколдован. Чтобы его расколдовать, надо отправиться в Волшебную страну и пройти через суровые испытания. Если сумеете преодолеть их, то учитель сможет вернуться к вам целым и невредимым. Обитатели Волшебной страны будут вашими помощниками».

Ведущий пытается понять, готовы ли ребята к дальнейшему погружению в игру.

…

Ведущий. *Что будем делать?*

Чаще всего дети дают достаточно быстрый и единогласный ответ, что они готовы отправиться в Волшебную страну, для того чтобы расколдовать и вернуть своего учителя. Такое быстрое и однозначное решение может свидетельствовать о том, что ребята ценят и любят своего преподавателя.

Ведущий. *Хорошо, сейчас мы отправимся с вами в Волшебную страну, потому что в нее можно попасть только раз в тысячу лет. А сегодня именно тот день, когда это можно сделать и попытаться спасти вашего учителя. С нами в путь отправятся наши помощники (представляет их). Они будут нам помогать преодолевать разные препятствия. В Волшебную страну мы можем попасть, перемещаясь по волшебным простыням следующим образом: сначала все должны встать на одну волшебную простыню, затем наши помощники подадут вторую, и вы должны ее положить вперед, по направлению к Волшебной стране (помещение актового зала), и перебраться на нее так, чтобы все уместились и никто не сошел ни с одной простыни. Так мы будем продвигаться до тех пор, пока не дойдем до Волшебной страны. Необходимо помнить, что нельзя никому ступать на пол. Если кто-нибудь из вас нарушает это условие, то мы возвращаемся обратно к классу и начинаем путь заново.*

При выполнении этого задания ведущим важно наблюдать за тем, как дети выполняют поставленную перед ними задачу, как распределили между собой роли: кто подает простыни, кто стелит на пол, расправляет, чтобы все могли поместиться, кто контролирует процесс, осуществляет своевременную помощь детям из класса.

Преодолев немалое расстояние от классной комнаты до актового зала (где по условиям нашей игры и находится Волшебная страна), ребята вместе с ведущим входят в актовый зал, в конце которого сидит на стуле учитель класса.

…

Ведущий. *Посмотрите внимательно, кто это находится в зале?*

Класс отвечает, что это их учитель. Обычно ребята пытаются приблизиться к своему учителю и поговорить с ним, но он ведется себя как-то странно, ни на кого не реагирует, никого не узнает. В этот момент ведущий останавливает детей и просит сесть на стулья, стоящие вдоль стены зала.

…

Ведущий. *Да, это ваш учитель, и он заколдован Снежной королевой. А вы знаете, как заколдовывает людей Снежная королева?*

Ученики рассказывают, что у тех людей, которых заколдовала королева, сердце становилось ледяным.

…

Ведущий. *А теперь посмотрите, какое сердце стало у вашего учителя.*

Ведущий показывает рисунок, на котором изображено белое ледяное сердце – это изображение прикреплено на стенде.

…

Ведущий. *Как вы думаете, что означает выражение «ледяное сердце»?*

Дети объясняют. Большинство ответов сводится к тому, что человек с ледяным сердцем не умеет общаться с другими людьми, он их просто не понимает. Такие люди ничего не чувствуют, они ко всему относятся равнодушно.

...

Ведущий. *Попробуйте изобразить людей с ледяным сердцем.*

Ребята пробуют изобразить таких людей.

...

Ведущий. *Сейчас никто не может подойти к учителю, а если и кто-то попытается это сделать и пересечет определенную границу (показывает границу), то сразу же его собственное сердце станет ледяным. Растопить сердце учителя можно, преодолевая разные препятствия. По мере выполнения заданий сердце постепенно будет оттаивать и приобретать свой истинный цвет.*

Дети выполняют задания.

...

Ведущий. *Скажите, пожалуйста, какое сейчас время года? {Дети отвечают: «Зима».) В это время года все дети любят играть в разные зимние игры. Вашему классу сейчас предстоит изобразить живую картину под названием «Зимние забавы». Чтобы выполнить это задание, нужно сначала разбиться на пары.*

Дети распределяются по парам, во время этого процесса можно увидеть, кто из детей пользуется большим авторитетом среди одноклассников, кто меньшим, а у кого существуют серьезные проблемы в отношениях с классом.

...

Ведущий. *Сейчас парам необходимо обсудить, какую из зимних игр они будут показывать. Затем нужно провести совместное обсуждение между всеми парами, что они будут изображать на картине. Все пары должны представить разные забавы. Нужно постараться сделать так, чтобы ваш учитель мог быстро понять, что вы изображаете.*

При выполнении этого задания важно наблюдать за тем, как проходит совместное обсуждение, удается ли детям договориться друг с другом, кто из ребят занимает какую позицию при обсуждении: кто руководит процессом, кто конфликтует, кто разрешает конфликты и т. д.

...

Ведущий. *Вы готовы изобразить картину?*

Ребята дают положительный ответ.

Звучит зимняя мелодия, и пары изображают живую картину, а учитель внимательно смотрит, старается понять, какие зимние забавы показывает каждая из пар. Во время этого задания можно понять, насколько дети пластичны, умеют ли точно подобрать выразительные движения. После того как учитель угадывает все игры, ведущий подводит небольшой итог. Помощник прикрепляет к белому сердцу первый красный кусочек.

...

Ведущий. *Вы сумели справиться с первым испытанием, посмотрите, что произошло с сердцем вашего учителя?*

Дети смотрят на сердце, на котором появился кусочек

красного цвета.

...

Ведущий. *Сердце начало понемногу оттаивать.*

А теперь нужно пройти через следующее испытание. Вам предлагается 12 карточек с разными по сложности заданиями. В карточке № 1 – самое легкое задание, а в карточке № 12 – самое сложное. Каждому из вас надо решить для себя, какая карточка вам по силам, а затем договориться друг с другом, кто какую возьмет. За каждую правильно выполненную карточку класс получает по одному баллу. Ваша задача – постараться набрать как можно больше баллов. Во время выполнения задания можно 3 раза обратиться за помощью к воспитателю, а кто будет просить помощи, решать вам.

Ребята приступают к распределению карточек. Карточки заготавливаются по количеству участников. Во всех карточках предложены задания одинаковой степени сложности; во время этого этапа можно диагностировать уровень притязаний у детей.

Когда карточки распределены между детьми, ребята по очереди подходят к помощникам и называют номер карточки, с которой они собираются работать. Затем ведущий дает сигнал к началу игры. Сигналом служит спокойная музыка, которая позволяет настроить класс на работу и стимулирует умственную деятельность детей. Когда задание выполнено, дети отдают карточку на проверку ведущему или его помощникам.

В ходе этой игры бывает, что некоторые дети, несмотря на то что им во время общего обсуждения была выдана определенная карточка, называют номер другой карточки. В таких ситуациях важно посмотреть на реакцию класса и тех детей, чьи карточки взяты. Здесь проявляются особенности отношений между детьми: терпимы ли друг к другу, умеют ли прощать проступки другого и находить правильные способы решения различных проблем.

По сигналу ведущего (выключает музыку) все ребята сдают карточки. В то время, пока помощники проверяют выполненные задания и подсчитывают набранное количество баллов, ведущий разбирает с детьми упражнения, которые оказались непонятными.

В карточках можно написать разные загадки, взятые в сборнике «1000 загадок».

Ведущий сообщает классу, какое количество баллов они сумели набрать. Если дети набрали половину баллов от

количества учащихся, значит, выполнили поставленную перед ними задачу. Если баллов недостаточно, детям предлагают три дополнительные сложные загадки, которые нужно постараться отгадать.

По завершении этого испытания помощник прикрепляет еще одну красную часть сердца.

…

Ведущий. *Что меняется в человеке, когда его сердце немного начинает оттаивать?*

Ребята говорят, что этот человек начинает видеть вокруг себя красивые вещи, обращать внимание на других людей и их отношение к нему, испытывает какие-то чувства.

…

Ведущий. *Следующее испытание называется «Противоположные слова». Все вы, наверное, знаете, что в русском языке есть слова-антонимы, т. е. слова, противоположные по смыслу. Сейчас вам будет предложен список слов, к которым вам надо будет подобрать и записать слова-антонимы. На выполнение этого задания дается всего 5 минут.*

Ребятам предлагается лист, на котором в столбик написаны слова, обозначающие разные чувства и особенности людей (см. *Приложение 2, материалы к заданиям)*. Дети начинают выполнять предложенное задание. При выполнении этого задания взрослым интересно понаблюдать за тем, кто из ребят возьмет инициативу в свои руки: будет зачитывать слова, вести обсуждение, записывать ответы. Важно также обратить внимание на поведение других детей.

…

Ведущий. *Время ваше, отведенное на выполнение задания, истекло. Сейчас предстоит проверить, как класс сумел справиться с этим испытанием. Я буду читать слово, которое написано на листе, а вы должны дружно называть его антоним.*

Класс произносит противоположные слова. В конце этого задания помощник прикрепляет еще одну красную половинку сердца.

…

Ведущий. *Посмотрите на сердце вашего учителя, оно практически стало красным. А теперь обратите внимание, какие изменения произошли с вашим учителем.*

Дети говорят, что учитель стал обращать на них внимание.

…

Ведущий. *Сейчас каждый из вас получит часть картинки, к которой необходимо найти ее вторую половину. Для этого надо пройти среди своих одноклассников и посмотреть на их картинки, а затем встать рядом с тем из ребят, у кого находится недостающая часть вашего рисунка.*

Ребята получают половинки открыток и начинают ходить и внимательно смотреть на картинки своих одноклассников. Те, кто находит части от своих картинок, образуют пары.

Во время этой игры могут образовываться очень интересные, неожиданные пары. Так, например, во время нашей одной игры в пару пришлось объединиться двум девочкам, которые испытывали чувство ненависти друг к другу. Созданная ситуация заставляет многих детей временно изменить свое отношение к

некоторым из своих одноклассников, проявить терпение, сдержанность в общении.

...

Ведущий. *А теперь прошу пары по очереди прочитать вслух задание, написанное на обратной стороне общей карточки.*

В это время помощники раздают необходимые предметы.

На этом игровом этапе всем парам достаются разные задания: пронести без помощи рук мяч; передвигаться по залу, перепрыгивая через скакалки и т. д.

Во время выполнения данного этапа важно обратить внимание на особенности поведения класса: болеют ли дети друг за друга, насколько ребята включены в данную ситуацию, насколько детям в парах удается справиться с предложенными заданиями. В конце игры помощник прикрепляет предпоследнюю красную часть сердца, и ребята видят, что сердце учителя стало практически красным и что им осталось преодолеть последнее испытание.

...

Ведущий. *Вы правильно поняли, что вам осталось справиться с последним испытанием. Чтобы сердце учителя до конца оттаяло, надо расшифровать волшебное заклинание. Сейчас каждый из вас получит шифровку, в которой зашифровано одно или несколько слов. (Помощник раздает детям карточки с шифровками и простые карандаши.) Класс сумеет разгадать волшебное заклинание, если каждый из вас правильно расшифрует свои слова. Посмотрите в карточки, слова в них зашифрованы при помощи цифр, в верху листа находится ключ к шифру. Для того чтобы вы могли*

правильно выполнить задание, нужно сначала писать под каждой цифрой зашифрованного слова буквы, пользуясь ключом к шифру, таким образом вы сможете понять, какие слова написаны на карточке. На выполнение дается 5 минут.

Класс приступает к работе, все находят себе удобное и укромное место в зале, так, чтобы никто никому не мешал. Если кто-то из детей не понял задание, помощник или ведущий должен еще раз объяснить, что нужно делать.

…

Ведущий. *Время истекло. Теперь нужно правильно прочитать волшебное заклинание. Для этого каждому надо посмотреть в верхний угол своей шифровки, где написан номер, указывающий, каким по счету идет ваше слово в заклинании. Затем необходимо договориться между собой и встать так, чтобы все могли по очереди прочитать заклинание. Времени отводится очень мало – всего 1 минута.*

Ребята расспрашивают друг друга, у кого какой номер, и занимают в соответствии с ним место в ряду.

…

Ведущий. *Я вижу, что вы готовы прочесть волшебное заклинание.*

Дети по очереди читают следующее:

Потрудились мы как нужно,
Трудности прошли все дружно,
Стоит вместе нам сплотиться,
Может чудо получиться.

Помощник вывешивает последнюю часть красного сердца.

...

Ведущий. *Посмотрите на сердце вашего учителя, оно расколдовано. Давайте посмотрим, как ведет себя человек с оттаявшим сердцем.*

Учитель должен показать детям, что любит их, протянуть руки и, улыбаясь, сказать добрые слова, поблагодарить.

В этот момент важно посмотреть, как класс реагирует на то, что учитель снова рядом с ними, каким образом дети выражают свои чувства к учителю.

В конце игры проходит небольшое обсуждение с классом, в нем принимают участие все взрослые, которые участвовали в игре и наблюдали за ней. Все садятся в круг, и ведущий просит поделить своими ощущениями и впечатлениями об игре. Дети и взрослые по кругу рассказывают, что им больше всего понравилось и запомнилось из игры, что нового они узнали о себе и о других.

...

Ведущий. *В конце нашей игры я предлагаю вам сделать скульптуру класса. Вы сами решите, где и с кем вы будете находиться и что делать.*

Ученики расходятся по залу.

...

Ведущий. *Все замерли.*

Класс застывает, и становится видно, где и с кем находится большинство детей, какое настроение у класса в целом.

Личный опыт

Я верю, что наши игры помогают человеку строить отношения с этим миром и самим собой. В их создание и реализацию я вкладываю свои знания, свои идеи. И многое получается.

Недавно проводила игру с выпускниками начальной школы: «Впереди у нас – пятый класс». Добротная игровая «оболочка», многим читателям уже знакомая. Дети идут от этапа к этапу, под четким руководством психолога строят свои игровые отношения, получают необходимый опыт… Все замечательно. И вдруг – заминка. Классу нужно выбрать из своих рядов трех учеников, самых артистичных, которые затем будут изображать различные действия и явления, а остальные должны отгадывать. Сначала каждый выдвигает сам себя, затем кто-то самый громкий и авторитетный называет свою тройку и говорит мне, что они (весь класс) приняли решение. Спрашиваю каждого по очереди, согласен ли он с решением. Оказывается – много не согласных. Предлагаю еще раз собраться в круг и обсудить. Рождается новый вариант… и снова есть несогласные. Так четыре раза подряд. Педагоги, наблюдавшие за процессом обсуждения (их попросили не вмешиваться), глазами умоляют меня помочь детям, предложить им какой-то вариант выхода из ситуации, наконец самой выдвинуть этих троих. Педагогика восторжествует: дети узнают, как можно решать такие проблемы, а игра, наконец, сдвинется с мертвой точки.

«Увы, – говорю я, – класс не прошел это испытание. Вы не получите очередной паззл (из них нужно было сложить символ класса), а мы переходим к следующему заданию».

Таблица 2 **Общая схема игры «Заколдованное сердце»**

Этапы игры	Действия ведущих	Действия участников	Необходимые материалы	Время
Введение в игру	Ведущий заходит в класс. Помощник ведущего приносит письмо. Ведущий предлагает прочитать письмо	Участники отвечают на вопросы ведущего. Дети читают письмо и принимают решение	Конверт с напечатанным письмом	3–4 мин
Дорога в Волшебную страну	Ведущий объясняет, каким образом можно попасть в Волшебную страну. Дает две простыни	Участники слушают условие задания. Распределяют роли и при помощи простыней начинают передвигаться из класса в актовый зал	Две простыни	5–7 мин
Погружение в игру	Ведущий приводит детей в зал и просит сесть на стулья. Рассказывает, что случилось с учителем и что предстоит делать. Вывешивает на стенд белое сердце	Участники пытаются общаться с учителем. Сидят на стульях и слушают о том, что произошло и что нужно делать	Стулья, стоящие вдоль стены, нарисованное белое сердце, стенд	5 мин
«Зимние забавы»	Ведущий сообщает задание. Дает время на распределение ролей и обсуждение. Включает музыку. Помощник ведущего прикрепляет к белому сердцу первую красную часть. Ведущий подводит итог первого испытания и обращает внимание на изменения, происшедшие с сердцем	Участники слушают задание. Разбиваются на пары, обсуждают сначала в парах, а потом классом, кто что будет изображать. Участники делятся своими соображениями по поводу того, какие произошли с учителем изменения	Музыкальное сопровождение. Часть красного сердца	8 мин

Выбери карточку и отгадай загадку	Ведущий рассказывает о следующем испытании. Просит детей обсудить, кто с какой карточкой будет работать. Выдает карточки и карандаши. Подает сигнал к работе, музыку. Помощник собирает карточки и проверяет. Ведущий сообщает результат. Помощник прикрепляет к белому сердцу вторую красную часть	Участники слушают задание. Проходит обсуждение по выбору карточек. Дети по очереди называют номер карточки и получают ее. По сигналу ведущего начинают работать. Участники сидят на стульях и делятся наблюдениями о том, какие изменения произошли с учителем	Набор карточек по количеству участников с напечатанными загадками, простые карандаши, музыкальное сопровождение, вторая красная часть сердца	10 мин
Подбери противоположные слова	Ведущий рассказывает о следующем испытании. Выдает детям список слов и карандаш. Подает сигнал о начале работы. Ведущий сообщает, что время истекло, начинает читать первые слова. Ведущий подводит итог игры, а помощник в это время прикрепляет к белому сердцу третью красную часть	Участники слушают задание, выбирают в зале место и приступают к выполнению. Дети читают подобранные противоположные слова.	Список со словами, карандаш или ручка, третья красная часть сердца	5 мин
Выполни в паре	Ведущий раздает разрезанные открытки и просит разбиться на пары. Ведущий просит каждую пару прочитать задание на открытке. Ведущий просит выходить по очереди пары и выполнять задания. Помощник выдает необходимые предметы каждой паре. Во время выполнения заданий включается веселая музыка. Ведущий подводит итог игры, а помощник в это время прикрепляет к белому сердцу четвертую красную часть	Дети получают части открыток и объединяются по парам. Пары зачитывают задания, написанные на открытках. Пары по очереди выходят и выполняют задания.	Набор разрезанных пополам открыток, с написанными на обратной стороне заданиями, небольшой мяч, одна повязка для глаз, пара скакалок, музыкальное сопровождение, четвертая красная часть сердца	20 мин
Расшифруй заклинание	Ведущий рассказывает о последнем испытании и раздает детям шифровки и карандаши. Подает сигнал к началу игры и сообщает, что нужно делать дальше, чтобы прочитать заклинание. Просит прочитать заклинание, прикрепляется последняя красная часть сердца. Ведущий подводит общий итог и обращает внимание на то, что произошло с учителем	Участники слушают задание и получают шифровки, находят в зале удобное место и выполняют задание. Дети начинают перемещаться по залу и выяснять у кого какой номер, затем дети выстраиваются в линейку и читают по очереди свои слова. Участники общаются с учителем	Шифровки по количеству участников с текстом заклинания, набор простых карандашей, пятая красная часть сердца	10 мин
Обсуждение игры	Ведущий предлагает всем сесть в круг и обсудить прошедшую игру	Дети и взрослые садятся в круг и делятся своими ощущениями и впечатлениями об игре		5 мин
Скульптура класса	Ведущий предлагает всем создать скульптуру класса. Просит всех замереть. В конце ведущий вручает классу сердце	Дети и взрослые расходятся по залу и начинают что-то делать. Все участники замирают. Дети берут в свой класс сердце	Рисунок сердца	3 мин

Дети в отчаянии, педагоги в растерянности. Мне тоже не по себе: столько времени на это потратили, игру придется сокращать, резать по живому, а позитивного результата нет! Но внутри себя отчетливо осознаю: не могу иначе работать. Это их выбор, их путь… И как только возвращается вера, все становится на свои места. «Нет, – говорит один из лидеров. – Дайте нам еще один шанс. Мы решим проблему».

Последнее обсуждение было очень тихим. Не было давления, оскорблений. А когда я, глядя каждому в глаза, спрашивала о согласии, большинство спокойно и уверенно говорили «да», кто-то прятал глаза и бормотал «ну да, а что еще делать?». А один

ребенок сказал просто замечательно. «Да, – сказал он, – иначе ведь мы не сможем двигаться дальше».
После этого эпизода игра пошла просто великолепно. Проблема принятия совместных решений больше не стояла. Но успели мы не все. Получилась не столько игра, сколько драма. Я довольна результатом.

«Калейдоскоп»

Время игры – 1 час 40 минут.

Игра проводится в большом свободном помещении, желательно – с ковровым покрытием, на котором можно сидеть и даже лежать.

Возможности игры

Предлагаемая нами методика развивающей работы с учащимися 3-

4 классов начальной школы представляет собой «игровую оболочку», то есть сюжетная канва, игровые приемы и сценическое оформление действия служат внешней оболочкой для проведения тренинга эффективного группового взаимодействия. Но, несмотря на вспомогательную функцию, самому игровому пространству уделено много места и времени: если оно не захватит детей, тренинг не состоится. В игре детям предоставляется возможность вступить во взаимодействие со многими из своих одноклассников, прожить ситуации сотрудничества, взаимоподдержки, увидеть на собственном примере и примерах своих одноклассников модели эффективного общения в различных ситуациях. Естественно, как и любая другая игра, наше игровое действие развивает способность к самоконтролю в социальной ситуации, критичность к себе и другим, способность анализировать свои действия;

она сплачивает детский коллектив, создает положительный эмоциональный настрой. Благодаря своему сюжету игра имеет еще один эффект – эстетический.

Содержание игры и игровая цель

В основе игрового действия – образ красивых, разнообразных и не повторяющихся узоров, которые можно наблюдать в калейдоскопе. Калейдоскоп присутствует на игре в трех своих ипостасях: как реальная игрушка, в которую можно посмотреть; как разноцветный бумажный узор, в процессе игры постепенно возникающий на листе ватмана; как метафора человеческих отношений.

Материалы и требования к организации игры

Необходимые материалы:

• игрушечные калейдоскопы, лучше всего – по числу участников, как минимум один на пару (если есть такая возможность, игрушки по окончании игры можно детям подарить);

• магнитофон и записи спокойной инструментальной музыки;

• моток толстой веревки (шпагата, тесьмы), которую хорошо

было бы видно на полу (ковре);

• заготовка для «бумажного калейдоскопа» (постепенно на листе ватмана должны будут появиться 5 круговых узоров; каждый узор является итогом выполнения конкретного задания; перед началом упражнения дети вытягивают из конверта разноцветные бумажные фигурки, по цвету или форме которых они объединяются в пары или тройки, выполняют определенное задание, а затем их фигурки наклеиваются на лист ватмана так, чтобы получился красивый круговой узор; первый узор – внешний, далее располагаются второй, третий, четвертый узоры; последний узор возникает в центре круга);

• бланки для выполнения заданий третьего узора;

• фломастеры, восковые мелки, бумага формата А4;

• шейные платочки для завязывания глаз;

• несколько школьных парт со стульями.

Ведущий должен заранее исходя из количества детей подготовить заготовку для «бумажного калейдоскопа», на которую ему по едва заметным ориентирам было бы легко наклеивать фигурки.

Перед началом игры пространство комнаты делится на две части. В одной половине из веревки на полу выкладывается большой замкнутый круг (потом в нем должны будут с комфортом разместиться все дети). Во второй половине проходит игровая разминка, затем выполняются упражнения за партами. Все основное действие игры происходит внутри круга. Стенд с прикрепленным на нем бумажным калейдоскопом находится рядом с кругом, но за его пределами.

Участники

Игра разработана для учащихся 3–5 классов. Количество игроков – не больше 30 человек. Длительность игры около 2 часов. Участие в ней учителя (классного руководителя) обязательно. Психологу желательно работать с помощником, который будет помогать ему приклеивать цветные фигурки на лист ватмана.

Сценарий игры

Ведущий предлагает детям свободно разместиться в той половине помещения, где на полу нет веревочного круга. Раздаются калейдоскопы. Ведущий предлагает посмотреть в них, проследить, как узоры сменяют друг друга, не повторяясь.

…

Ведущий. *Маленькие частички*

стекла (пластмассы), каждая из которых имеет только один цвет и только одну постоянную форму. Да, каждая из них очень хороша сама по себе! Но посмотрите, что происходит в калейдоскопе, когда эти частички объединяются по две, по три, небольшими группками… Получаются яркие, многоцветные узоры, удивительно разнообразные по форме! Так и люди: каждый сам по себе имеет ценность, каждый красив. Но когда люди общаются друг с другом, они могут создавать удивительные узоры общения. Наша игра – о волшебных узорах, которые можно создавать, из маленьких стеклышек, из кусочков цветной бумаги, или – общаясь друг с другом.

В нашей игре будет три калейдоскопа: один – настоящий и на «переменках», в перерывах между упражнениями, в него всегда можно будет заглянуть. Второй – бумажный, он будет создаваться на чистом листе ватмана с помощью самих участников. И третий – волшебный «человеческий» калейдоскоп, который появится благодаря тому, что каждый участник сейчас превратится в человека-стеклышко.

Ведущий просит положить калейдоскопы на специальный столик и не трогать их без его разрешения. Начинается разминка перед игрой.

…

Ведущий. *Представьте себе, что каждый из нас – цветное стеклышко. Представили? Какого вы цвета, какой формы? Чья-то гигантская*

рука (наверное, какой-то великан) собрала все стеклышки и зажала их в ладошке. Стеклышки оказались близко-близко друг к другу… (Ведущий просит детей собраться в тесную кучку.) А затем рука рассыпала нас по ровной поверхности, но ни одно стеклышко не попало в пределы круга!

Дети разбегаются и застывают как стеклышки; ведущий следит за тем, чтобы все дети застыли неподвижно.

…

Ведущий. *А теперь великанская рука начала брать цветные стеклышки по одному и перекладывать их в гигантский калейдоскоп. Видите круг? Это и есть наш калейдоскоп. Стеклышко, имя которого я буду называть, перемещается в калейдоскоп и там застывает.*

Ведущий перечисляет всех детей по имени; когда все дети и их педагог перешли в круг, разминка продолжается.

…

Ведущий. *И завертелся гигантский калейдоскоп в руках великана! Раз – и стеклышки объединились по два! (Ведущий просит детей разбиться на пары и застыть.) Два – и стеклышки снова распались по одному и застыли!*

Далее ведущий просит участников объединяться то по тройкам, то по четверкам, каждый раз обязательно застывая на месте.

…

Ведущий. *А сейчас я прошу вас закрыть глаза и не подглядывать. Наш великан повернул калейдоскоп еще раз и увидел удивительный узор: все его стеклышки выстроились в ровный-ровный круг! Сейчас с закрытыми глазами, касаясь друг друга, постарайтесь встать в круг. Не подсматривайте, так не интересно! Как вы думаете, круг уже получился? Итак, стеклышки застыли… и открыли глаза. Посмотрите: получился ли у нас круг?*

На этом разминка заканчивается, ведущий просит всех участников сесть на ковер внутри круга.

…

Ведущий. *Итак, мы с вами стали частичками узора в великанском калейдоскопе, людьми-стеклышками. Пора появиться первому узору на нашем бумажном калейдоскопе. Каждый из вас получит сейчас пустой бумажный кружок. На полу, вы видите, лежат фломастеры и мелки. Создайте в кружке свой узор, такой, какой отразит ваш характер, настроение, ваше «я». Это не обязательно должен быть сюжетный рисунок: игра цвета, формы, все, что угодно.*

Ведущий раздает детям кружки белой бумаги диаметром 7–8 см. Дети рисуют на полу. Затем ведущий и помощник приклеивают каждый кружок на лист ватмана и получается первый внешний узор: по всему периметру равномерно расположены кружки с рисунками, около каждого кружка – имя его автора.

…

Ведущий. *Первый рисунок бумажного калейдоскопа создан. Давайте посмотрим на узоры. Каждый уникален, не похож на остальные, каждый отражает неповторимость человека, его создавшего. Все рисунки красивы, а вместе они образовали замечательный узор, состоящий из индивидуальностей. Ведущий включает музыку. В течение нескольких минут дети могут отдохнуть, посмотреть в настоящие калейдоскопы, что-то дорисовать на своем кружочке. Если детей в этом классе трудно настроить на работу после свободной паузы, можно в этот перерыв организовать подвижную общую игру.*

По сигналу ведущего (колокольчик, звоночек, погремушка) все снова превращаются в стеклышки: возвращаются в круг и застывают.

…

Ведущий. *Когда люди-стеклышки начинают общаться друг с другом и создавать общие узоры, им в этом очень помогают две вещи. Первое – они знают о том, что они разные, не похожи друг на друга, каждый уникален. И мы это тоже теперь знаем.*

Ведущий еще раз возвращает детей к рисункам на бумажном калейдоскопе.

…

Ведущий. *Второе – они знают о том, что у них есть много общего, и это помогает им общаться и находить общий язык. Сейчас мы с вами потренируемся в этом умении.*

Ведущий предлагает ребятам вытянуть из конверта цветные фигурки. В конверте – по две рыбки каждого цвета или оттенка цвета.

…

Ведущий. *Это – маленькие рыбки. Если их приложить друг к другу (по типу двух туфель в обувной коробке), они образуют симметричный узор. (По цвету фигурок дети разбиваются на пары.) В течение 3–4 минут вам нужно придумать как можно больше признаков (внешности, характера, интересов, способностей, вкусов), которые объединяли бы пару рыбок. Надо найти минимум три таких признака.*

Каждая пара записывает эти признаки на листе, затем называет их всем остальным. Пока пара зачитывает признаки, помощник ведущего приклеивает рыбок. В результате возникает второй круговой узор. Каждый его элемент – симметрично расположенные рыбки одного цвета. Когда дети работают в парах, ведущий и по возможности педагог оказывают им помощь. Когда все рыбки приклеены, ведущий предлагает внимательно посмотреть на получившийся узор.

…

Ведущий. *Посмотрите на наш второй узор: фигурки в каждой паре очень похожи друг на друга. У них много общего. Каждая пара создала свой общий узор благодаря тому, что нашла друг у друга много похожих*

черт. Да, все мы разные, но у нас есть много общего, и мы можем интересно общаться друг с другом!

Перед третьим узором – небольшая пауза, отдых.

…

Ведущий. *В нашем великанском калейдоскопе люди-стеклышки умеют создавать самые разнообразные узоры. В том числе такие, где стеклышки объединяются друг с другом и создают единое целое. Вот посмотрите на круг у меня в руках.*

Ведущий показывает детям круг из цветной бумаги, разрезанный на две части (неровной, зигзагообразной линией), но ведущий держит его так, чтобы круг смотрелся как целое.

…

Ведущий. *Он состоит из двух частей, но если мы аккуратно сложим их друг с другом, то получим целый круг – фигуру удивительно законченную и красивую. Людям, которые умеют создавать друг с другом такие замечательные целые узоры, можно позавидовать: они прекрасно понимают друг друга, им по плечу сложные дела. Сейчас мы с вами попробуем создать такие узоры в нашем калейдоскопе.*

Дети тянут половинки фигурок. Это ромбики из бумаги разного цвета, различным образом разрезанные пополам. Нескольким парам (их количество зависит от общего числа детей в группе) предлагается выполнить следующее задание.

Задание 1

Одному человеку из каждой пары завязываются глаза. Перед ним кладется лист А4 с нарисованным на нем простым

лабиринтом. Рука с карандашом устанавливается в точке входа в него. По сигналу второй участник пары начинает диктовать своему партнеру траекторию движения: вверх, прямо, направо, дальше, стоп и т. д. Задача каждой пары – первой пройти лабиринт, ни разу не задев за линии. Дети, наблюдающие за соревнованием, помогают ведущему следить за соблюдением правил выполнения упражнения. После того как все пары закончили, ведущий просит участников поделиться впечатлениями: легко ли им было работать друг с другом? Что помогало? Что мешало? Смогли ли они стать на время одним целым? Затем предлагается упражнение следующим нескольким парам.

Задание 2

Одному человеку из каждой пары снова завязывают глаза. Перед ним выкладываются несколько фигурок конструктора типа «лего». Их цвет не имеет значения, важен только размер детали. Второй участник получает в руки готовую фигурку из конструктора (очень простую, состоящую из 6–8 деталей). По сигналу «зрячие» должны помочь своим партнерам собрать такую же фигурку. Разрешаются только словесные инструкции. Оцениваются снова время и качество выполнения. После упражнения участники делятся впечатлениями.

Задание 3

Оно для оставшихся пар. В данном случае глаза не завязываются. Один участник получает чистый лист А4, другой – лист с нарисованной на нем фигуркой (она состоит из нескольких геометрических фигур разной формы и размера). Дети-наблюдатели внимательно следят за тем, чтобы партнеры не имели возможности показать друг другу этот рисунок. Задача ребенка, имеющего в руках образец, описать его так, чтобы его товарищ смог нарисовать на листе аналогичный. Оцениваются скорость и качество выполнения. Заканчивается упражнение кратким обсуждением.

Пока проходят соревнования, помощник психолога приклеивает на бумажный калейдоскоп ромбики тех участников, которые уже выполнили задания. Образуется еще один узор.

…

Ведущий. *Посмотрите, какой замечательный узор появился на нашем бумажном калейдоскопе! Он появился благодаря тому, что мы*

старались слушать друг друга и работать вместе.

Люди-стеклышки в нашем калейдоскопе могут создавать и более сложные узоры, состоящие, например, из трех элементов. При этом им будет интересно друг с другом и они всегда смогут найти общий язык.

Дети снова тянут фигурки и по цвету бумажных лепестков разбиваются на тройки.

…

Ведущий. *Сейчас у вас будет несколько минут для того, чтобы придумать как можно больше тем, на которые вашей тройке будет интересно общаться. Можете их запомнить, можете записать.*

Дети обсуждают темы в течение 2–3 минут.

…

Ведущий. *А сейчас у нас будет необычное соревнование. Каждая тройка получает свой порядковый номер. (Номера присваиваются по часовой стрелке: первая тройка, вторая и т. д.) По моему сигналу представитель первой тройки подбежит ко мне и громко назовет ту тему, на которую в его тройке интересно общаться всем. Как только он сядет на место, ко мне побежит представитель второй тройки и громко назовет свою тему, и так далее. Когда представитель последней тройки назовет свою тему, снова настанет очередь первой тройки. Повторять темы нельзя,*

задерживаться тоже: как только представитель предыдущей тройки сел, я начинаю считать до пяти. Если следующий участник не успел до меня добежать, тройка выбывает из соревнования.

Отведите на эту игру 5–7 минут. Вполне возможно, что за это время из игры не выйдет ни одна тройка. Тогда игру можно просто остановить.

…

Ведущий. *Вот сколько существует тем, на которые нам друг с другом интересно общаться. Нам есть о чем поговорить друг с другом, это замечательно! Каждая тройка создала в нашем калейдоскопе свой замечательный узор. Но какой? Хотелось бы разглядеть его внимательнее… Пусть сейчас каждая тройка создаст узор из самих себя. Узор, который ее участникам кажется очень красивым и интересным. Подумайте немного, что это будет за узор… И замрите!*

Ведущий обходит застывшие тройки, каждой говорит несколько слов.

Перед последним узором объявляется небольшой перерыв. В это время ведущий прикрепляет трилистники к бумажному калейдоскопу. После перерыва нужно обязательно обратить внимание детей на новый рисунок. Если время позволяет, можно над каждым трилистником написать имена детей.

…

Ведущий. *Удивительное дело, в нашем калейдоскопе произошло чудо: каждое его цветное стеклышко превратилось в цветок! Теперь, если великан посмотрит в свой*

калейдоскоп, он увидит там не узор из стеклышек, а необыкновенной красоты цветочную поляну. Каждый из вас – цветок на этой поляне.

Ведущий раздает детям маленькие цветочки из цветной бумаги, просит написать на них инициалы.

…

Ведущий. *Некоторые цветы растут на этой поляне с первого класса. Кто они? Назовем их по именам… Никого не забыли? Сейчас каждый из них будет подходить к бумажному калейдоскопу, и пока я приклеиваю его цветок на поляну, остальные будут называть те качества, которыми этот человек-цветок украшает нашу поляну…*

Есть цветы, которые растут на нашей поляне со второго класса. Можете их назвать? Давайте тоже каждому скажем, чем, какими своими качествами, достоинствами и талантами он украшает нашу общую поляну. Наконец в этом году на поляне выросли новые цветы. Возможно, они даже еще и не раскрылись до конца. Но какие их достоинства мы уже разглядели?

Примечание. Это упражнение в предложенном виде трудно провести в большом классе. Можно подумать о каких-то изменениях. Но важно сохранить суть занятия: каждый ученик должен почувствовать себя нужным, а свои положительные качества, способности – замеченными. Очень важно поддержать новичков, если таковые имеются.

…

Ведущий. *(Просит всех сесть в круг) Итак, наш волшебный*

калейдоскоп закрутился в последний раз. Люди-стеклышки, люди-цветы исчезли, и на ковре нашей комнаты образовался последний узор. Имя ему – 3 «А» класс. Что вы думаете об этом узоре? Нравится ли он вам? Чем именно?

Ведущий зажигает свечу, она передается по кругу, все желающие отвечают на вопрос ведущего. После того как все высказались (в том числе и педагоги), ведущий включает свет и объявляет игру оконченной. Он благодарит участников и передает им в подарок от великана бумажный калейдоскоп как напоминание о тех удивительных узорах отношений, которые дети могут, умеют создавать.

Личный опыт

Данная игра была создана для небольшого коллектива детей (14 человек). Конечно, в большой группе ее не провести за два часа. Можно упрощать некоторые процедуры, можно просто убрать один или два узора, но первый и последний нужно оставить обязательно. Игру можно «подкрасить» различными «спецэффектами». Например, мы в некоторых местах выключали свет и включали вместе с музыкой крутящийся шар под потолком, который создает эффект кругового движения, метели. Во время игровых пауз, когда дети смотрят в настоящие калейдоскопы, уместна музыка. Как я уже говорила в самом начале, волшебные узоры калейдоскопа – это форма работы, которая может насыщаться разным тренинговым содержанием. То, что предложили мы в качестве наполнения формы – не единственный вариант. Можно придумать множество других игр и упражнений, приводящих к созданию узоров. Уверена, что вы легко сможете это сделать.

«Впереди у нас – пятый класс»

Эта игра состоит из двух частей. Время, необходимое для проведения первой части – 2 часа, второй – 40–45 минут.

Для проведения первой части игры потребуется большое помещение – зал, вторую часть желательно проводить в актовом или тренинговом зале, возможно, в помещении класса.

Таблица 3 **Общая схема игры «Калейдоскоп»**

Этапы игры	Действия ведущего	Действия участников	Необходимые материалы	Время
Введение в игровую ситуацию	Вводит участников в игру	Смотрят в калейдоскопы, слушают ведущего	Калейдоскопы	10 мин.
Разминка	Проводит разминку (предлагает детям представить, что они — стеклышки в калейдоскопе, просит их сначала собраться вместе, затем разбежаться)	Выполняют указания ведущего		10 мин.
Первый узор	Раздает детям бумажные кружки, просит каждого участника создать свой узор внутри кружка. Помощник приклеивает кружки на лист ватмана	Рисуют узоры внутри бумажных кружков	Чистые бумажные кружки диаметром 7–8 см, фломастеры, мелки, чистый лист ватмана	15 мин.
Второй узор	Предлагает детям разбиться на пары (по цвету бумажных рыбок). Просит детей в каждой паре найти признаки, которые объединяют их друг с другом. Помощник приклеивает рыбок на лист ватмана	Разбиваются на пары, находят объединяющие признаки	Разноцветные бумажные рыбки	15–20 мин.
Третий узор	Предлагает разбиться на пары (по цвету бумажных ромбиков). Дает задание парам. Помощник приклеивает ромбики на лист ватмана	Разбиваются на пары, выполняют задания	Разноцветные бумажные ромбики, конструктор «лего», повязки для глаз, чистые листы формата А4, листы с нарисованными фи гурками	20 мин.

Четвертый узор	Предлагает детям разбиться на «тройки» (по цвету бумажных лепестков) и найти темы, на которые им интересно общаться друг с другом. Просит представителей «троек» по очереди подбегать к нему и называть свою тему, и так до тех пор, пока не закончатся темы. Далее предлагает детям в каждой «тройке» создать узор из самих себя. Помощник приклеивает лепестки на ватман (чтобы получились трилистники). Ведущий обращает внимание детей на новый узор	Разбиваются на «тройки», выполняют указания ведущего	Бумажные лепестки	15 мин.
Пятый узор	Раздает детям бумажные цветы, просит написать на них свои имена. Предлагает назвать по именам те «цветы», которые растут на этойполяне с первого класса (затем со второго, с третьего). Просит тех, чьи имена называют, подходить к бумажному калейдоскопу. Пока помощник приклеивает их цветы на лист ватмана, предлагает остальным называть те качества, которыми эти «дети-цветы» украшают общую «поляну»	Пишут свои имена на бумажных цветах. Выполняют указания ведущего	Бумажные цветы	15–20 мин.
Обсуждение игры	Проводит обсуждение игры. Передает детям калейдоскоп	Участвуют в обсуждении	Свеча	15–20 мин.

Возможности игры

Игра разработана для учеников 3–4 классов, проводится в конце учебного года с целью выявления уровня психологической готовности детей на этапе перехода из начального в среднее звено.

Нами была выбрана любимая форма работы учеников начальной школы – «большая игра». Детям надо пройти через игры-испытания. Наполнение данной игровой оболочки определяется целями и задачами игры. Игра состоит из двух частей.

Проводить вторую часть игры нужно на той же неделе, когда проходила первая, или на следующей, но не позже. Она является логическим продолжением первой, поэтому цели и задачи остаются прежние.

Задачи игры

• Диагностика социальной зрелости; умения выстраивать отношения со сверстниками.

• Диагностика мотивационной сферы; отношения к школе как к среде жизнедеятельности и системе значимых отношений; умения занять ответственную позицию школьника.

• Создание ситуаций, требующих сотрудничества, взаимопомощи и взаимоподдержки.

• Прояснение ожиданий и тревог, связанных с переходом в среднюю школу.

Содержание игры и игровая цель

Эта игра позволяет детям впервые серьезно задуматься и обсудить вопрос о том, что ждет их в средней школе. Ребята

собираются в дорогу в пятый класс и решают, какой багаж умений и навыков, приобретенных в начальной школе, им необходимо взять с собой в среднее звено. Проходя через испытания, дети присваивают себе лично и всему классу качества, которые пригодятся им в следующем году. В ходе игры дети составляют карту своего класса и определяют его символ.

Материалы и требования к организации игры

Необходимые материалы:

• заготовка карты класса в виде листа ватмана, на котором написано название игры и размечено место для символа класса, может быть частично нарисован символ;

• чистый лист ватмана;

• заготовки цветных паззлов, на которых написаны различные качества;

• два чистых цветных паззла;

• карточки с парными названиями животных;

• два платка или повязки для глаз;

• карточки с напечатанными фразами;

• набор карточек с буквами;

• стенд;

• большие стулья (по количеству участников) и 10 маленьких;

• карточки с загадками;

• листы формата А4 (по количеству участников);

• цветные карандаши и фломастеры;

• музыкальное сопровождение.

Участники

Игра предназначена для детей 9-10 лет. Оптимальное количество участников – 10–15 человек. Необходимы один ведущий и 2–3 помощника (психологи и педагоги, работающие с детьми).

Сценарий игры (первая часть)

Ведущий заходит в класс и приглашает детей с педагогами пройти на занятие в актовый зал. Дети и взрослые входят и рассаживаются на стулья, стоящие большим полукругом. Перед детьми на стенде прикреплен лист ватмана, на котором большими красочными буквами написано «Впереди у нас – пятый класс» и что-то непонятное и необычное нарисовано посередине.

…

Ведущий. *Сегодня нам с вами предстоит собраться в дорогу. Как вы думаете, куда?*

Дети отвечают, что им предстоит собраться в пятый класс.

…

Ведущий. *Что обычно люди берут с собой в дорогу? Посмотрите на карту нашей дороги в пятый класс. На нее мы поместим ваши ожидания и качества вашего класса, которые понадобятся вам в средней школе.*

Давайте начнем собирать чемодан вашего класса и решим, что мы возьмем с собой. Какие мы должны быть в пятом классе, чтобы нам жилось интересно и весело?

Дети включаются в выполнение поставленной перед ними задачи. Они могут называть различные качества, а ведущий должен фиксировать их на бумаге. Как правило, ребята ожидают от пятого класса: добрых учителей, хороших оценок, интересной школьной жизни, новых одноклассников и дружного коллектива.

…

Ведущий. *Вы назвали очень много различных качеств, которые вам понадобятся в пятом классе, но среди них есть самые важные, и сейчас нам предстоит выяснить, какие. Вам предстоит пройти через испытания, справиться с ними и суметь понять, благодаря каким качествам вы преодолели препятствие. За каждое правильно выполненное задание вы будете получать паззл, на котором будет написано качество, которое вам в этом помогло. В конце игры из набранных паззлов надо будет сложить предмет, который станет символом вашего класса.*

Перед тем как начнется наша игра, нам нужно на нее настроиться. Для этого предлагаю провести игру-разминку «Зоопарк».

Сейчас каждый из вас получит лист бумаги, на котором написано название животного. По моей команде: «Начали!» вы будете изображать при помощи жестов и звуков то животное, название которого прочитали на своем листе. Ваша задача найти того, кто изображает ваше животное, и встать рядом с ним. Разговаривать во время игры нельзя.

Ведущий и помощники быстро раздают всем ребятам маленькие листочки, после чего в течение 1 минуты каждый из детей решает, как он будет изображать свое животное. После того как ребята нашли свою пару, ведущий сообщает классу правила следующей игры.

…

Ведущий. *А теперь представьте, что ваши животные первый раз встретились в лесу. Каждый из них решил что-то рассказать о себе. Поэтому сейчас вам нужно пообщаться в парах. Ваша задача – постараться узнать как можно больше о другом животном. Помните, что животные общаются друг с другом на зверином языке, т. е. при помощи звуков и жестов.*

Пары по очереди при помощи жестов и звуков рассказывают о своем животном. Взрослые во время выполнения этого задания могут наблюдать за тем, каким образом ребятам удается выражать мысли при помощи звуков и жестов.

После того как животные рассказали друг другу о себе, ведущий проводит небольшое обсуждение с каждой парой.

...

Ведущий. *Что же вам удалось узнать о своем сородиче?*

Большинство ответов ребят сводится к тому, что они узнали, чем питается животное, как оно передвигается, чем любит заниматься.

...

Ведущий. *Мы с вами немного поиграли, вы все пообщались и настроились на наше занятие. Теперь настало время вашему классу попытаться пройти через испытания.*

Первое испытание: игра «Машинки»

...

Ведущий. *Сегодня у вашего класса есть уникальная возможность увидеть и поиграть с машинкой из будущего. Эта игрушечная машинка управляется при помощи голоса своего хозяина. Что хозяин ей говорит, то она и делает. Сейчас мы проведем конкурс на лучшего хозяина машинки. Задача хозяина четко говорить, что нужно делать, бережно относиться к машинке, стараться, что бы с ней ничего не случилось. В свою очередь, машинка должна очень внимательно слушать хозяина и четко выполнять его команды. Для того чтобы выяснить, кто в паре будет хозяином, а кто – машинкой, проведем жеребьевку. Один представитель от каждой пары подойдет ко мне и возьмет лист бумаги. Если на листе будет*

написана цифра «1», значит, вы хозяин, а ваш партнер – машинка. Ну а если ваш лист окажется пустым, то значит, вы – машинка, а ваш партнер – хозяин. Во время игры вы сначала побываете в одной роли, а затем в другой. В ходе игры мой помощник будет помечать на листе бумаги каждое столкновение машинки с предметом. Выигрывает тот хозяин, чья машина сумеет без аварий проехать свой путь.

Каждой паре надо быстро решить, кто будет ее представителем, и он отправляется вытягивать жребий. Помощники во время проведения жеребьевки подготавливают к игре помещение, расставляют в хаотичном порядке стулья в центре зала.

…

Ведущий. *Прошу выйти две пары и встать в зале друг напротив друга так, чтобы вас отделяла друг от друга площадка со стульями.*

Дети выходят и встают друг напротив друга. Ведущий завязывает платком глаза ребятам, которые играют роль машинок. Все дети, которые в этот момент не участвуют в игре, сидят на стульях и тихо обсуждают происходящее. В ходе выполнения этого задания взрослые могут наблюдать и отмечать тех детей, которые испытывают трудности в восприятии устных инструкций, их выполнении, путаются в пространственных понятиях, не умеют слушать других детей, с трудом контролируют свое поведение.

…

Ведущий. *Как вы думаете, кто же оказался лучшим хозяином машинки? Почему?*

Дети и взрослые высказывают свое мнение. В ходе

обсуждения называется ребенок, который, по мнению многих, лучше всех сумел провести свою машину по дороге.

…

Ведущий. *Какое же качество всем помогло справиться с этим испытанием?*

Дети могут назвать такие качества, как умение слушать и выполнять задание, ориентироваться в пространстве, взаимопонимание. Ведущий подводит предварительный итог.

…

Ведущий. *Вы сумели правильно назвать одно из важных качеств – взаимопонимание, и поэтому ваш класс получает первый паззл. Решите, пожалуйста, кто из вас станет его хранителем.*

Дети должны быстро посовещаться и решить, кто будет хранителем паззла. В этот момент взрослым важно отметить, кому из детей оказано доверие.

Второе испытание: игра «Покажи фразу»

…

Ведущий. *Для следующей игры вам надо выбрать троих ребят – самых сообразительных и артистичных – на роль ведущих. На обсуждение дается 1 минута.*

Класс начинает обсуждать, кого выбрать на роль ведущих. Взрослым важно обратить внимание на поведение детей, на то, какие кандидатуры они предлагают.

…

Ведущий. *Сейчас я буду показывать ведущим карточки, на которых написаны фразы.*

Задача ведущих – изобразить при помощи различных жестов или звуков прочитанную ими фразу так, чтобы вы сумели ее понять и назвать. Каждому ведущему предстоит изобразить по три фразы (см. приложение 3, игра «Покажи фразу»).

Если вдруг ребенку не удается выполнить задание, он имеет право попросить помощи у ведущего.

На данном этапе важно обратить внимание на то, насколько удачно ведущие справляются с заданием, кто из детей быстро и правильно понимает показанное.

…

Ведущий. *Как вы думаете, какое качество нам помогало пройти это испытание?*

Участники могут ответить, что им помогли сообразительность и смекалка.

…

Ведущий. *Вы правильно назвали еще одно важное качество – смекалку, и поэтому получаете второй паззл. Решите, кто будет его беречь до конца нашей игры.*

Класс выбирает хранителя второго паззла.

Третье испытание: игра «Переправа»

…

Ведущий. *В нашей следующей игре вам нужно различными*

способами перебраться с одной половины зала на другую. Вам дается две минуты на обсуждение возможных способов переправы. Помните о том, что у всех они должны быть разными. Если хотя бы двое будут повторять действия друг друга, то все участники игры должны вернуться на исходное место и игра начнется заново. Сигналом к началу игры послужит веселая музыка.

Дети обсуждают способы переправы. Взрослые наблюдают за дискуссией.

...

Ведущий. *Ваше время истекло. Прошу всех выстроиться в одну шеренгу в правой части зала. Ваша задача – по сигналу начать передвигаться к противоположной стороне.*

Ведущий включает веселую музыку, дети начинают передвигаться из одной части зала в другую.

Способы переправы у ребят могут быть достаточно разнообразными, порой и необычными. В случае, если кто-то из детей копирует другого, игру следует повторить начиная с этапа обсуждения.

...

Ведущий. *Как вы думаете, какое качество вам помогало в этой игре?*

Большинство ребят может ответить, что им помогали дружба, взаимопонимание, находчивость и воображение. Ведущий подводит итог.

...

Ведущий. *Совершенно верно, справиться с этим заданием вам помогли дружба и воображение, поэтому вы получаете третий паззл. Выберите, пожалуйста, его хранителя.*

Дети сообща выбирают из учеников третьего хранителя.
Четвертое испытание: игра «Вопрос – ответ»

…

Ведущий. *Вам предлагается в течение 5 минут ответить на шесть вопросов. Отвечать надо быстро и правильно. Если не знаете ответа, говорите: «Дальше». За каждый правильный ответ начисляется по одному баллу. Ваша главная задача – набрать наибольшее количество баллов.*

Сейчас вам будут предложены загадки, для отгадывания которых надо переставить букву в слове так, чтобы получилось новое слово. Давайте разберем одну такую загадку.

Ведущий должен постараться понять, все ли дети уяснили. Как и что нужно делать (см. *Приложение 3, игра «Вопрос – ответ»).*

В ходе игры ведущий должен четко зачитывать загадки, а дети быстро отвечать. Во время игры взрослые могут наблюдать за тем, насколько дети включены в работу, отмечать ребят, которым удается быстро и правильно справляться с предложенным заданием.

…

Ведущий. *Скажите, пожалуйста, сколько баллов вам удалось набрать в этой игре?*

Ребята сообщают, сколько баллов сумел набрать класс при выполнении задания.

…

Ведущий. *Вам удалось набрать столько-то баллов. Это очень хороший результат. Кто из вас может сейчас сказать, какие качества вам помогали?*

Дети могут высказать следующие предположения: умение думать, мыслить логически, находчивость.

…

Ведущий. *Совершенно верно, справиться с этим испытанием вам помогала находчивость. Получите еще один паззл и выберите его хранителя.*

Класс выбирает очередного хранителя паззла.

…

Ведущий. *Но у нас остались еще два пустых паззла. Сейчас вам необходимо обсудить и решить, какие еще есть важные качества, о которых мы сегодня не говорили, но которые вам понадобятся в пятом классе. На обсуждение дается ровно 3 минуты.*

Ученики, получив очередное задание, начинают его обсуждать. Взрослым необходимо наблюдать за ходом дискуссии: умеют ли дети слушать друг друга, кто из детей является лидером.

…

Ведущий. *Прошу сообщить свое решение.*

Ребята называют качества, которые считают важными, но о которых еще не говорилось. На этом этапе у игры есть несколько вариантов развития. Если дети сумели правильно назвать такие качества, как старательность и любознательность, то классу не нужно проходить пятое и шестое испытания. Если дети правильно назвали одно качество – «старательность», то ведущий предлагает пройти игру-испытание «Расшифруй», если «любознательность», то игру-испытание «Мяч».

Пятое испытание: игра «Расшифруй»

…

Ведущий. *Для того чтобы вы могли понять, о каком важном качестве вы забыли, предлагаю пройти через еще одно испытание. Сейчас класс получит карточки, на которых написаны буквы. Ваша задача – в течение 2 минут составить из этих букв слово, которое обозначает какое-либо качество.*

Класс получает набор карточек с буквами. Взрослые наблюдают за работой группы. В результате класс должен собрать слово «любознательность». Ведущий просит кого-то из детей записать его на чистом паззле. Затем класс выбирает хранителя паззла.

Шестое испытание: игра «Мяч»

…

Ведущий. *Следующее испытание поможет вам вспомнить, какое важное качество вы не назвали. Сейчас вам нужно встать в круг и по команде «Начали!» без помощи рук передавать по кругу мяч. Если мяч во время передачи падает на пол, то он возвращается к первому игроку и*

игра начинается заново, и продолжается до тех пор, пока мяч не пройдет по всему кругу.

В ходе выполнения этого задания дети должны выйти на понятие «старательность» и записать это слово на чистом паззле.

…

Ведущий. *В ходе нашей игры вы сумели набрать достаточно много паззлов с названием качеств, которые понадобятся вам в пятом классе. А теперь нужно попробовать сложить из паззлов символ класса.*

Дети пытаются сложить из имеющихся паззлов символ класса.

…

Ведущий. *Как вы думаете, что у вас получилось? Совершенно верно, это действительно открытая книга, она и является символом вашего класса. Сегодня мы сумели прочитать несколько страниц из этой книги о вашем классе. Ваш класс дружный, находчивый, сообразительный, старательный, с хорошо развитым воображением. Впереди у вас средняя и старшая школа, и эта книга вашего класса постепенно будет пополняться записями о новых важных качествах, которые вы приобретете за время школьной жизни. Давайте теперь оформим карту вашего класса, прикрепив к ней ваш символ, а ниже, на карте, я прошу каждого из вас поставить свою подпись.*

Дети вместе со взрослыми оформляют карту класса.

В конце первой части игры ведущий проводит традиционное обсуждение. В нем принимают участие дети, педагоги и психологи.

…

Ведущий. *Что вам запомнилось в сегодняшней игре? С какими чувствами вы уходите?*

Взрослые и дети садятся в круг и по очереди рассказывают о том, что им больше всего понравилось, какие моменты запомнились, что нового они узнали о себе и классе.

Сценарий игры (вторая часть)

Вторая часть игры является логическим продолжением первой, поэтому цели остаются прежними. Ведущий заходит в класс или приглашает детей пройти в актовый (тренинговый) зал.

…

Ведущий. *Сегодня мы продолжаем игру «Впереди у нас – пятый класс». Вспомните, что происходило в первой части.*

Дети рассказывают о том, как они собирались в дорогу в среднее звено и выясняли, какие важные качества им нужно взять с собой из начальной школы. Ребята вспоминают испытания, которые им пришлось преодолеть, и качества, которые им помогали.

…

Ведущий. *Итак, мы продолжаем обсуждать тему перехода из начального звена в среднее.*

На доске или стенде прикрепляется карта класса с его символом – открытой книгой, где записаны качества, которые дети возьмут с собой. Рядом вывешивают чистый лист ватмана. Ведущий включает негромкую, спокойную музыку.

…

Ведущий. *А сейчас давайте немного пофантазируем о том, что вас ждет в пятом классе. Закройте глаза, примите удобное положение и попытайтесь представлять себе то, о чем я буду говорить.*

Ведущий под музыку (желательно в микрофон, если игра проводится в зале) медленно и спокойно произносит следующий текст.

…

Ведущий. *Представьте, что вы пришли первого сентября в школу, в пятый класс. Попытайтесь увидеть себя: как вы выглядите, с кем общаетесь, чем занимаетесь. А теперь представьте, что вы сидите на уроках: что происходит в классе? Приглядитесь, кто из учителей ведет уроки, о чем вас спрашивают, чего требуют. Попытайтесь найти в школе такое место, где бы вы чувствовали себя хорошо, уютно и безопасно. Представьте взрослых, с которыми вам было бы приятно, спокойно и интересно общаться. А теперь мы будем возвращаться обратно в настоящее, в четвертый класс. Я буду считать до пяти. На счет «пять» вы медленно откроете глаза и окажетесь в вашем классе.*

А сейчас предлагаю рассказать, что вам удалось представить.

Ребята (по желанию) рассказывают классу, какими они сумели увидеть себя в среднем звене. Но среди учеников могут оказаться и такие, у которых не получилось себя представить. Поэтому лучше проводить релаксацию в помещении, где есть возможность каждому ребенку выбрать для себя удобное место и положение. Затем ведущий раздает детям по листу бумаги и

набору цветных карандашей.

…

Ведущий. *Все вы получили чистые листы, которые надо разделить карандашом на две равные части. На первой части листа надо написать: «Я в настоящем», а на второй – «Я в будущем». Вам предстоит нарисовать себя сначала в настоящем, а потом в будущем. Затем необходимо подумать и написать около рисунка «Я в будущем» те изменения, которые с вами произойдут.*

В ходе выполнения этого задания ведущему необходимо обратить внимание детей на то, что они должны описывать не только внешние изменения, но и внутренние, т. е. какими качествами они будут обладать в среднем звене.

Во время выполнения этого задания звучит спокойная музыка, которая сопровождала предыдущее упражнение. Музыка звучит до тех пор пока дети рисуют.

…

Ведущий. *Я вижу, ваши рисунки готовы. Прошу всех сесть в круг, а рисунки положить в центр, так чтобы они были всем хорошо видны. Даю вам несколько минут на то, чтобы рассмотреть работы друг друга, можно задавать вопросы, если вам будет что-то непонятно.*

Ребята рассматривают рисунки друг друга и задают вопросы.

…

Ведущий. *Кто хочет рассказать о том, каким он себя увидел в*

настоящем и будущем и какие с ним произойдут изменения в пятом классе?

Ребята по желанию рассказывают о своих рисунках и тех изменениях, которые с ними случатся. Ведущий должен уточнять у детей, чего они ждут от себя в пятом классе.

…

Ведущий. *А теперь я прошу вас записать около рисунков свои ожидания.*

Чаще всего дети пишут о том, что ждут от пятого класса хороших оценок, добрых учителей, интересного материала, веселой и разнообразной школьной жизни. Взрослым очень важно отметить для себя все ожидания детей.

…

Ведущий. *А сейчас мы все вместе будем приклеивать ваши рисунки на чистый лист ватмана.*

Посмотрите, какая у нас получилась большая карта. Теперь с ее помощью вы имеете уникальную возможность видеть, какие вы есть и какими хотите стать. Оправдаются ли ваши ожидания, вы узнаете, когда будете учиться в средней школе.

Скажите, что вам запомнилось в нашей игре?

Дети садятся в круг и по очереди делятся своими впечатлениями.

Личный опыт

Эта игра позволяет психологам и педагогам увидеть, насколько ребята психологически готовы к переходу в среднее звено, получить важную информацию о классе, увидеть, как дети взаимодействуют друг с другом, как решают поставленные перед ними задачи, какие занимают позиции в группе, а также собрать дополнительный диагностический материал, который можно

использовать на психолого-педагогическом консилиуме, родительских собраниях и при планировании психолого-педагогической работы с классом в будущем учебном году.

Таблица 4 **Общая схема игры «Впереди у нас – пятый класс» (первая часть)**

Этапы игры	Действия ведущего	Действия участников	Необходимые материалы	Время
Погружение в игровую ситуацию	Ведущий приводит детей в зал и погружает в игровую ситуацию	Участники сидят на стульях, поставленных полукругом. Включаются в игру, отвечают на вопросы ведущего	Стулья, стенд, карта класса	5 мин
Игра-разминка «Зоопарк»	Ведущий сообщает правила игры-разминки «Зоопарк». Раздает карточки к игре	Участники сидят на стульях и слушают задание, затем получают карточки и играют в центре зала	Стулья, карточки с названиями животных	7 мин
Первое испытание: игра «Машинки»	Ведущий рассказывает о первом испытании под названием «Машинки». Проводит жеребьевку, а в это время помощники расставляют стулья в хаотичном порядке в центре зала. Ведущий вызывает две первые пары и просит занять места в зале. Завязывает глаза детям, которые будут выполнять роль «машинок». Ведущий подводит итоги игры, сообщает, кто оказался лучшим. Затем выясняет у детей, какое качество им помогало в этой игре, вручает этим детям паззл с надписью «взаимопонимание»	Участники сидят на стульях и слушают правила игры-испытания, затем разбиваются на пары. Каждая пара выбирает одного человека для жеребьевки. Дети подходят к ведущему и по очереди тянут жребий. Первые две пары выходят в центр зала и занимают исходные позиции по инструкции ведущего, остаются сидеть стульях. Участники сидят и думают, какое качество им помогало. Затем дети выбирают хранителя паззла	Парные карточки с цветами, жребии с цифрами «1» и «2», 10 маленьких стульев, две повязки для глаз. Паззл с надписью «взаимопонимание»	13 мин
Второе испытание: игра «Покажи фразу»	Ведущий рассказывает об игре-испытании «Покажи фразу». Просит трех выбранных игроков выйти в центр зала и выдает каждому из них по три карточки с напечатанными фразами. Ведущий подводит итоги игры, выясняет у детей, какое качество им помогало в этой игре. Вручает детям паззл	Участники слушают условия испытания, затем обсуждают в течение нескольких минут, кто будет ведущим, и сообщают свое решение. Ведущие получают карточки и по очереди «показывают» фразы, остальные пытаются понять, что именно им показали. Решают какое качество им помогало и выбирают хранителя паззла	Набор карточек с напечатанными фразами, паззл с надписью «смекалка»	10 мин
Третье испытание: игра «Переправа»	Ведущий рассказывает об игре-испытании «Переправа». Ведущий предлагает участникам выстроиться в одну шеренгу с правой стороны зала и включает веселую музыку. Ведущий подводит итоги игры. Затем выясняет у детей, какое качество им помогало в этой игре. Вручает детям паззл	Участники слушают задание, затем встают и в течение 1 минуты обсуждают способы переправы. Выстраиваются в шеренгу и, когда начинает звучать музыка, двигаются в противоположную сторону зала. Решают, какое качество им помогало, и выбирают хранителя паззла	Веселая музыка. Паззл с надписями «дружба» и «оригинальность»	8 мин
Четвертое испытание: игра «Вопрос — ответ»	Ведущий рассказывает о следующем испытании «Вопрос — ответ». Зачитывает загадки, затем просит детей сказать, сколько они сумели набрать баллов. Ведущий подводит итоги. Затем выясняет у детей, какое качество им помогало в этой игре, вручает детям очередной паззл	Участники слушают задания и стараются отгадать загадки. Затем сообщают сколько баллов они набрали. Участники решают, какое качество им помогало, затем дети выбирают хранителя паззла	Набор карточек с загадками. Паззл с надписью «находчивость»	8 мин

Заполнение оставшихся паззлов	Ведущий сообщает, что нужно заполнить два пустых паззла. Ведущий пишет на пустых паззлах название качеств: «старательность» и «любознательность» и переходит к этапу, где дети должны из всех паззлов сложить символ класса	Участники получают паззлы, встают с мест и обсуждают задание. Дети правильно называют качества: «старательность» и «любознательность»	Два пустых паззла, ручка	7мин
Пятое испытание: игра «Расшифруй»	Если дети правильно назвали качество «старательность», ведущий предлагает им пройти через еще одну игру-испытание «Расшифруй». В центр зала кладет карточки с буквами. Подводит итог и заполняет оставшийся паззл	Дети правильно назвали качество «старательность» и выбирают очередного хранителя паззла. Слушают задание. В течение 2–3 минут пытаются его выполнить	Карточки с буквами, паззлы с надписями «старательность», «любознательность»	8 мин
Шестое испытание: игра «Мяч»	Если дети правильно назвали качество «любознательность», ведущий предлагает детям испытание «Мяч». Подводит итог и заполняет оставшийся паззл	Дети правильно назвали качество «любознатель-ность» и выбирают очередного хранителя. Встают в круг, слушают задание, затем выполняют	Мяч	7 мин
Символ класса	Ведущий просит детей собрать из паззлов символ класса	Дети в центре зала собирают из паззлов символ, а затем сообщают, что получилось	Заполненные паззлы, спокойная музыка	2 мин
Карта класса	Ведущий предлагает оформить карту класса	Участники оформляют карту класса	Паззлы, фломастеры, клей, спокойная музыка	5 мин
Обсуждение игры	Ведущий просит всех участников сесть в круг и обсудить игру	Дети садятся в круг и делятся впечатлениями		5 мин

Таблица 5 **Общая схема игры «Впереди у нас – пятый класс» (вторая часть)**

Этапы игры	**Действия ведущего**	**Действия участников**	**Необходимые материалы**	**Время**
Разминка	Ведущий просит вспомнить первую часть игры	Участники сидят в кругу и рассказывают о том, что им запомнилось в предыдущей части игры.	Карта класса	5 мин
Введение в игровую ситуацию	Ведущий включает расслабляющую музыку и просит всех занять удобные места. Зачитывает соответствующий текст. Ведущий предлагает поделиться впечатлениями	Участники с закрытыми глазами сидят или лежат, пытаясь представить себя в пятом классе. Затем садятся в круг и делятся своими впечатлениями	Расслабляющая музыка	6 мин
Рисунки «Я в настоящем», «Я в будущем»	Ведущий раздает листы бумаги и цветные карандаши, просит нарисовать рисунки на тему «Я в настоящем» и «Я в будущем», а также написать о том, какими дети видят себя в пятом классе, включает спокойную музыку. Просит детей сесть в круг, положить в центр рисунки и обсудить их, что за изменения с ними произойдут.	Участники сидят и рисуют. Затем садятся в круг, кладут в центр рисунки, рассматривают и рассказывают, что на них изображено	Листы бумаги (по количеству участников), наборы цветных карандашей, спокойная музыка	14 мин
Карта класса	Ведущий предлагает оформить вторую часть карты класса	Участники при помощи взрослых приклеивают на чистый ватман свои рисунки	Чистый ватман, клей	3 мин
Обсуждение игры	Ведущий просит всех сесть в круг и обсудить вторую часть игры	Участники садятся в круг и обсуждают игру		4 мин

«Паровозик»

Время, необходимое для игры примерно 1,5 часа.

Для проведения игры потребуется актовый зал, одно специально подготовленное помещение для «станции», класс, в котором дети учились в начальной школе.

Возможности игры

Игра разработана для учеников пятых классов и является логическим продолжением игры «Впереди у нас – пятый класс». Она проводится в первой четверти учебного года с целью изучения отношений внутри группы и профилактики межличностных конфликтов. По форме представляет собой игру-путешествие по разным станциям.

Содержание игры и игровая цель

Эта игра позволяет детям «вернуться» в начальную школу и еще раз «прожить» процесс расставания. Путешествие начинается с вокзала, поезд проходит через разные «станции», на которых ребята встречаются со своей начальной школой, с разными заданиями, проезжают через темный «тоннель» и выстраивают отношения с попутчиками. Задания подобраны таким образом, чтобы успех зависел от вклада каждого. Участникам предоставляется возможность почувствовать себя взрослыми и продемонстрировать свои навыки и умения.

Задачи игры

• Диагностика особенностей протекания процесса адаптации учащихся пятых классов.

• Развитие внутригрупповых отношений; диагностика умения работать в группах, по заданию.

• Осознание особенностей обучения и общения в средней и старшей школе.

• Помощь в осознании собственных индивидуальных особенностей и особенностей одноклассников.

Материалы и требования к организации игры

Необходимые материалы:

• бумага формата А4;

• цветные карандаши;

• таблички для перрона;

• номера купе;

• кассы;

• «билетики»;

• музыкальное оформление.

Игра требует четкой организации деятельности «диспетчеров» этого путешествия. Необходимо скоординировать

прохождение детьми отдельных этапов так, чтобы не было накладок и детям не надо было дожидаться, пока освободится пространство.

Каждое задание заканчивается обсуждением (это относится и к «семафору», и к «тоннелю»). Дети говорят о том, что им было интересно, что показалось трудным и т. д.

Участники

Ученики пятых классов, учителя начальной школы, классные руководители классов, ведущие.

Количество ведущих зависит от количества участвующих классов, если класс один – достаточно двоих ведущих. Один (классный руководитель) сопровождает класс, другой – работает на «станциях». Можно провести игру и для 3–4 классов, увеличив, например, количество станций, но надо помнить, что время игры также увеличится и, возможно, детям будет тяжело удерживать внимание до конца.

Классный руководитель обязательно участвует в работе класса на всех станциях, только в «тоннеле» он помогает ведущему следить, чтобы у детей не было травм.

Сценарий игры

В актовом зале, превращенном на время игры в вокзал, звучит песенка «Голубой вагон». Ребята встают в круг, слушают ведущего.

…

Ведущий. *Сегодня мы отправляемся в путешествие на поезде. Мы будем останавливаться на разных станциях, встречаться с разными людьми. Нас ждут старые друзья, и может так случиться, что мы приобретем и новых. Все зависит от нас. Наше путешествие начнется с вокзала.*

На вокзале, естественно, много народу, все куда-то торопятся, толкаются. Я прошу всех участников закрыть глаза и свободно перемещаться по помещению, стараясь ни с кем не столкнуться. При этом вам необходимо слушать ведущего. Как только прозвучит

команда, необходимо быстро объединиться в группу, состоящую из стольких человек, сколько назовет ведущий.

Ведущий отслеживает, чтобы ребята не нарушали правила, громко и четко дает команды. Участники объединяются в группы по двое, трое, пятеро человек. На некоторое время они открывают глаза, но по команде обязательно закрывают опять. В конце упражнения ведущий просит всех собраться в круг. Разминка закончена.

Звучит голос из репродуктора, т. е. из микрофона: «Внимание, пассажиры! Желающие приобрести билеты могут подойти к кассам».

…

Ведущий. *Для того чтобы получить билет, вам необходимо у каждого члена коллектива найти какое-либо важное качество, которое могло бы помочь вашей команде преодолеть дорожные тяготы, и написать название качества на отдельном листочке. И только после этого вы получите заветные билетики. Билеты мы просим сохранить до конца поездки.*

Ведущий помогает детям выстроиться в очередь в кассы, приходит на помощь тем, кто не может выполнить задание. Дети обменивают заполненные листочки на «билетики». Кассир при этом вслух читает то, что написано на листочках.

Но вот все билеты «проданы», «паровоз» (классный руководитель) занимает место в начале пути около указателя «Путь 1» (если два класса участвуют в игре, то необходимо указать место и для второго – «Путь 2»), дети выстраиваются за ним.

Звучит гудок паровоза, начинается путешествие по станциям. Если в игре принимают участие два класса, то один направляется на станцию «Таланты среди нас», а другой – на станцию «Вспоминаем прошлое». Каждый «паровозик» сопровождает психолог. Станция представляет собой отдельную комнату.

Ведущий. *Наш поезд сделал первую остановку. Эта станция называется «Таланты среди нас». Здесь вам необходимо продемонстрировать лучшие качества, присущие пятиклассникам. Это ум, юмор, дружба, находчивость. Вы согласны? Задания вы будете выполнять группами. Для выполнения первого задания нужны люди, умеющие думать, для второго – знатоки русского фольклора. Третье – для умеющих коллективно решать творческие задания, четвертое – требует умения изобретать. Сейчас вы сами разобьетесь на группы, и каждая группа получит свое задание.*

Ведущий при необходимости повторяет вслух ту часть инструкции, которую дети не поняли или не выполняют. И лишь после того как все разбились на группы, вручаются запечатанные конверты с заданиями.

Задание для юных изобретателей: нужно придумать и нарисовать несуществующий прибор, необходимый в домашнем хозяйстве, а к нему – инструкцию по применению.

Задание фольклористам: продолжить частушки.

«Катилось яблочко мимо сада,
Мимо сада, мимо града…»

«У медведя во бору
Много сору…»

«Я на улицу пойду,
Я себе найду…»

Задание для тех, кто умеет творчески решать задачи в коллективе: придумать и показать сказку, в которой принимают участие следующие герои: Красная шапочка, Буратино, Бэтмен, Золушка, Карлсон.

Задание для юных интеллектуалов было составлено на основе

теста Айзенка.

Группы выполняют задания, демонстрируют результаты всему классу, потом все вместе обсуждают, что помогало в выполнении задания, что мешало. После обсуждения класс опять строится «паровозиком» и отправляется дальше.

Когда паровозик переходит на следующую станцию, ему преграждает путь «семафор» (ведущий со знаком семафора с красным кружочком в руке).

…

Ведущий. *Ваше дальнейшее движение возможно только в том случае, если вы скажете друг другу добрые слова, комплименты. Встаньте парами и идите вперед, около семафора остановитесь и скажите друг другу что-нибудь хорошее, приятное.*

Когда все проходят, «семафор» дает «поезду» зеленый сигнал. Перед прибытием на следующую станцию ведущий спрашивает ребят, легко ли им было говорить добрые слова друг другу, приятно ли было слушать.

…

Ведущий. *Наш поезд прибыл на станцию «Вспоминаем прошлое». Вы узнаете ее? Да, это ваш класс, и кто нас встречает?*

В классе поезд встречает первая учительница ребят. Хорошо, если она заранее приготовит для детей что-то из их начальной школы: тетради, поделки. На доске висит газета «Впереди у нас – пятый класс» и плакат «Начальная школа, спасибо за…».

…

Ведущий. *Давайте вспомним, что-то из того времени, которое вы провели в этом классе, какие-то*

смешные случаи.

Дети вместе с учителем вспоминают, постепенно переходят к обсуждению того, что им дала начальная школа, говорят слова благодарности ей.

…

Ведущий. *Перед тем как мы покинем эту станцию, запишите ваши пожелания на листе «Начальная школа, спасибо за…» или просто распишитесь на нем на память.*

Дети расписываются на плакате, строятся «паровозиком» и отправляются дальше.

Ведущий останавливает «поезд» и говорит, что сейчас он въедет в тоннель. Всем завязывают глаза.

…

Ведущий. *В тоннеле темно, вам надо крепко держаться за руки, не торопиться, помогать друг другу.*

Ведущий берет за руку первого ребенка и медленно ведет его вперед, второй взрослый идет рядом с колонной детей и подстраховывает их. Если «поезд» разрывается, можно вернуть его в начало «тоннеля» или дать ему возможность соединиться. После «тоннеля» поезд останавливается, повязки снимаются, и ведущий спрашивает у детей, было ли им страшно, что они чувствовали при прохождении тоннеля и т. д.

«Поезд» (или оба «поезда») возвращаются на «вокзал», где пассажиров ждут «купе» – стулья, составленные по четыре. На каждом «купе» прикреплены разные знаки, они изображены и на «билетах» у ребят.

…

Ведущий. *Прошу всех занять свои места, согласно купленным*

билетам. Вы сейчас едете в одном поезде, в одном вагоне, в одном купе. Интереснее ехать, если завяжется разговор с попутчиками. Послушайте внимательно задание, которое вы будете выполнять. Вам необходимо за пять минут найти как можно больше тем, на которые интересно говорить всем, кто едет в вашем купе. Возьмите бумагу и ручку и записывайте эти темы. Через пять минут вы зачитаете список.

Участники обсуждают и выбирают темы, которые были бы интересны всем, едущим в одном купе. По окончании работы каждая группа зачитывает свой список, а один из ведущих составляет общий список увлекательных тем. Позже он просматривается всей группой, вносятся коррективы, дополнения.

Обсуждение игры проводится здесь же, только стулья ставятся в круг. Ведущий просит детей и классного руководителя сказать, что им запомнилось из игры, что понравилось больше, что меньше, подвести какие-то итоги.

Личный опыт

Игра дает классному руководителю прекрасную возможность увидеть своих детей в ситуации организованного общения. Наблюдая за детьми на станциях, можно выделить тех, кто умеет организовать деятельность группы или разрушить ее, организовать обсуждение или разрушить его. Также можно понять, насколько класс владеет навыками работы в группах, какая помощь необходима им в таком виде деятельности. Все это может найти отражение в дальнейшей работе классного руководителя.

В процессе игры появляется список тем и вопросов, интересных детям, это можно учитывать в разработке и планировании различных мероприятий.

«Репортер-1»

Время игры – 2 часа 10 минут.

Место проведения игры – класс или актовый зал.

Возможности игры

Эта игра предназначена для учащихся 6 классов и является замечательным средством для развития внутригрупповых отношений. В зависимости от необходимости (см. цели игры) и уровня развития класса, игра может проводиться с детьми 11–14 лет. Для педагога и психолога эта игра предоставляет диагностический материал о тех взаимоотношениях, которые сложились в группе. Также игра дает детям следующие возможности:

• продемонстрировать умение подавать себя;

• развить навыки активного слушания;

• испытать свои творческие возможности;

• испытать в группе ощущение атмосферы доверия и поддержки.

Таблица 6 **Общая схема игры «Паровозик»**

Этапы игры	Действия ведущих	Действия участников	Необходимые материалы	Время
Введение в игровую ситуацию	Ведущий вводит участников в игру	Ребята слушают, стоя в кругу	Песня «Голубой вагон»	5–10 мин.
Разминка «Вокзал»	Дает задание, следит за правильностью его выполнения	Выполняют указания ведущего		5–7 мин.
Продажа «билетов» и отправление «поездов»	Дает инструкцию, оказывает помощь, организует обсуждение	Находят качества, которые могли бы помочь всему классу	Табличка «Касса», листочки, ручки, «билетики»	10–15 мин.
Станция «Таланты среди нас»	Дает инструкцию, отслеживает ее выполнение, раздает задания, организует процесс творческого отчета групп и обсуждение	Разбиваются на группы, выполняют задания	Конверты с заданиями, ручки, листы бумаги	15–20 мин.
«Семафор»	Дает инструкции, отслеживает выполнение задания, организует обсуждение	Работа в парах: говорят друг другу приятные слова и комплименты	Знак семафора	5–10 мин.
Станция «Вспоминаем прошлое»	Организует группу, работу с плакатом	Вспоминают случаи из начальной школы, пишут слова благодарности начальной школе	Плакат, газета «Впереди у нас — пятый класс», фломастеры	15–20 мин.
«Тоннель»	Дает инструкции, следит за их выполнением, помогает, страхует, организует обсуждение	Ребята проходят тоннель, следуя инструкции	Платки	5– 10 мин.
«Попутчики»	Дает инструкции, следит за их выполнением, составляет общий список тем, организует обсуждение	Рассаживаются по «купе», согласно своим «билетам», работают в группах, зачитывают списки тем	Знаки для «купе», листы бумаги, ручки	15–20 мин.
Обсуждение	Организует обсуждение	Участвуют в обсуждении		10 мин.

Взрослым игра показывает:

• взаимоотношения внутри коллектива;

• наличие у детей лидерского потенциала;

• возможность выведения класса на новый уровень в школе (демонстрация результатов деятельности класса всей школе).

Содержание игры и игровая цель

В очередной раз Москва принимает у себя гостей. Сегодня –

это Первая международная конференция журналистов «Я – репортер». Здесь журналисты знакомятся друг с другом, представляют себя, а затем участвуют в мастер-классах. Ведь конференция – это не только знакомства, обмен опытом, но и возможность повысить свой профессиональный уровень.

После участия в мастер-классах коллеги делают совместный выпуск газеты – разовое издание друг о друге, чтобы Первая международная конференция осталась в их памяти навсегда.

Материалы и требования к организации игры

Необходимые материалы:

- парты и стулья (по количеству участников);
- визитки (для каждого участника);
- 2 листа ватмана для газеты;
- фломастеры;
- микрофон;
- паззлы (для разминки);
- письменные принадлежности;
- 2–3 физкультурных мата;
- покрывало;
- веревка;
- «Памятка участника конференции» (по числу участников);
- бланк «Рассказ о герое» (по числу участников);
- листочки для заметок.

Участники

Для проведения игры необходимо обязательное участие трех (лучше четырех) взрослых людей. Один человек ведет всю содержательную часть игры. Второй образует пару с ребенком, у которого не оказалось пары (идеально, если это классный руководитель). Еще 1–2 человека могут понадобиться при проведении мастер-классов.

Сценарий игры

Как всегда, в начале игры проводится разминка. В нее должны быть включены простые двигательные упражнения (например: «Передай предмет» (игроки передают по кругу воображаемый предмет (цветок, мячик, арбуз, грязь…); «Поменяйтесь местами» и т. д).

Заканчивается разминка обязательным упражнением с делением и работой в паре. Например, каждому участнику выдается кусочек паззла. По нему он должен найти человека, паззл которого подходит к его собственному. (Паззлы – это разрезанные пополам открытки разных неповторяющихся цветов. Этих разрезанных кусочков должно быть по числу участников. Если кому-то не хватает пары, то подключается классный руководитель.) После того как все отыщут свою «половину», дается задание немного

побеседовать друг с другом и найти три признака, которые объединяют партнеров друг с другом (только один из трех может иметь отношение к внешности). Далее участники высказываются, дополняя, но не перебивая друг друга. После этого им предлагается пройти в зал и сесть парами (с тем же партнером) за парты.

…

Ведущий. *Здравствуйте, уважаемые участники конференции! Рассаживайтесь, пожалуйста! Мы рады приветствовать вас на Первой международной конференции журналистов «Я – репортер». Вы все – известные журналисты, представляющие солидные газеты и журналы разных стран мира. Тема нашей сегодняшней встречи: «Профессионально важные качества личности журналиста». У нас будут как теоретическая, так и практическая части, где каждый сможет проявить себя. Итогом конференции станет газета, созданная вами. Чтобы мы могли свободно общаться друг с другом, нам следует познакомиться.*

Сейчас каждый из вас получит визитку, на которой вы крупными буквами напишете имя, издание, которое представляете, и страну, из которой приехали.

Участники игры получают визитки, на которых пишут свое собственное имя или псевдоним, воображаемое печатное издание и страну.

…

Ведущий. *Придумайте и жанр, в котором вы пишете, основную тему,*

которую освещаете. Это может быть спорт или политика, экономика или искусство, природа, экология, криминальный мир… Итак, создайте свой образ. У вас есть 5 минут.

Ведущий отвечает на вопросы детей, помогает, если возникают сложности.

…

Ведущий. *Отлично, а теперь вам дается возможность продемонстрировать свое журналистское мастерство. Вы возьмете интервью у своего партнера, а затем представите его, а он – вас. Вам всем выдадут памятки о том, как правильно брать интервью.*

Раздаются «Памятки участникам Первой международной конференции “Я – репортер”» (см. *Приложение 4)*. Участники берут друг у друга интервью, затем рассказывают друг о друге. Детям дается микрофон (это может быть как настоящий микрофон, так и игрушечные «прыгалки»).

…

Ведущий. *Замечательно, теперь мы друг друга знаем. Действительно, сегодня собрались самые-самые. У нас сегодня представлены такие страны, как… и такие жанры, как… (перечисляет страны и жанры).*

Перейдем к теме сегодняшней конференции. Давайте напомним друг другу, какие важные качества должны быть у журналиста? Что отличает его от людей других профессий?

Ведущий фиксирует на ватмане те качества, которые

называют дети, так, чтобы всем было видно. Это могут быть такие качества, как интеллект, чувство юмора, изобретательность, коммуникабельность, обаяние и т. д.

...

Ведущий. *А теперь напишите у себя на листочке качества из общего списка, которые присущи вам лично. {Дети составляют списки у себя на листочках.) А сейчас допишите те качества, которыми вы не обладаете, но очень хотели бы их в себе развить. Сегодня вы можете попытаться сделать это (т. е. развить какие-либо качества), так как у нас будут проводиться специальные мастер-классы. И у каждого из вас будет задание: вам необходимо наблюдать за вашим партнером в течение всей игры, а в конце – написать о нем статью. Так что будьте внимательны – наблюдайте и помните, что за вами тоже наблюдают*

Итак, приглашаем вас всех в мастер-классы. Возьмите, пожалуйста, с собой листочки для заметок и ручки.

Участники приглашаются в тренинговый зал или отделенную часть того же помещения.

...

Ведущий. *Первый наш мастер-класс называется «Я начинаю разговор…». Каждый журналист в своей работе встречается с огромным количеством людей. И от того, как он начнет разговор, подчас зависит успех всего дела. Сейчас вам*

предстоит попробовать начать разговор с незнакомыми и очень разными людьми. Рассчитайтесь, пожалуйста, на первый-второй. Первые номера – шаг вперед, повернитесь лицом ко вторым номерам… Отлично. У нас получилось два круга. Теперь по моей команде вы поприветствуете человека, который окажется перед вами. Причем делать это нужно, внимательно слушая мои инструкции. По команде «Стоп. Внешний круг – шаг вправо» – внешний круг делает шаг вправо, а внутренний – остается на месте. И разговор продолжается, но уже с другим человеком. Итак, начнем… Поприветствуйте друг друга, как будто вы только что познакомились, но встреча с этим человеком имеет для вас очень большое значение. (Участники здороваются.) Далее вам нужно поприветствовать друг друга следующим образом:

• как старые друзья… шаг вправо;

• как будто вы испытываете друг к другу брезгливое чувство… шаг вправо;

• как будто вы очень обижены на этого человека… шаг вправо;

• как будто вы сильно обидели этого человека, и хотели бы, чтобы он вас простил… шаг вправо;

• как с большим начальником… шаг вправо;

• как дипломаты на приеме… шаг вправо;

• как с человеком, с которым вам предстоит длительное совместное путешествие… шаг вправо.

…

Ведущий. *Замечательно. Спасибо. Вы отлично поработали. Прошу пройти сюда для обсуждения. (Все садятся на ковер.) Чему был*

посвящен наш первый мастер-класс? Легко ли вам было друг с другом общаться? Какие качества помогали вам находить общий язык? Какими качествами обладал человек, с которым вам было приятно общаться? Вспомните, как вел и проявлял себя ваш Герой – человек, за которым вы наблюдаете. Запишите свои наблюдения на листочек.

Эта процедура происходит после каждого мастер-класса. Дети должны не только концентрироваться на себе, но и наблюдать за своим

Героем, о котором в конце игры будут писать статью.

…

Ведущий. *Дальше я приглашаю вас всех в следующий мастер-класс. Он называется «Необычная ситуация». Каждый журналист в своей работе попадает в разные необычные ситуации, где он должен показать себя с лучшей стороны, проявить свои профессиональные качества. Вам предлагается следующее. Вот перед вами покрывало. Каждый из вас будет ложиться на него, а остальные – браться за концы покрывала и поднимать лежащего человека. Вы понимаете, как ответственно мы должны подойти к этой процедуре? Нужно равномерно распределить нагрузку так, чтобы человек не упал с покрывала. Будем поднимать медленно. Итак, кто хочет стать первопроходцем?..*

Все дети проходят через испытание – ложатся на покрывало и доверяются тем, кто держит. Если кому-то становится страшно, то надо разобраться, почему, поднять вопрос доверия коллективу. Надо следить за тем, чтобы дети очень аккуратно поднимали друг

друга. Если на одном конце кто-то дернет сильнее, на другом – человек упадет.

…

Ведущий. *Все прошли испытание? Легко ли было включиться в «необычную ситуацию»? Что мешало вам расслабиться? Что помогало? Что вы чувствовали, когда поднимали других? Теперь запишите наблюдения за своим Героем.*

А теперь мы переходим к нашему третьему мастер-классу, который называется «“Форт-Боярд” для журналистов». Можно сказать, что каждый журналист – одиночка: он делает свое дело и, казалось бы, мало зависит от других. Но вы-то знаете, что существует настоящее журналистское братство, которое может и поддержать и помочь в трудную минуту. Итак, представьте себе, что вы – группа журналистов, оказавшихся в заключении. Вы находитесь в заточении за высокими стенами, по которым проходит электрический ток. Но неожиданно вам представилась возможность бежать. И вы, выбрав удобный момент, все вместе тайно покидаете место заключения. Перед вами веревка, обозначающая стену. Через нее надо перебраться всей вашей группе. Причем это надо сделать очень аккуратно, тихо, чтобы вас не заметили. «Шумно» прыгать на другую сторону может только первый человек. Остальные должны приземлиться мягко. (Внимание! Это обязательное условие!) Если кто-то дотронется до «стены», то все, даже

те, кто уже перебрался, возвращаются назад. Начинаем.

Это испытание – самое сложное. На него отводится столько времени, сколько требуется именно для этой группы детей. Упражнение довольно опасное, и взрослые должны очень внимательно контролировать процесс. Для детей с травмами спины надо придумать что-то, что сведет их переход к минимальному риску.

Как показывает практика, несколько раз детей приходится возвращать. После нескольких попыток можно ввести условие, что возвращаются обратно только последние 2–3 человека. И в конце, когда остается один человек, веревку можно приспустить, но так, чтобы дети не заметили.

Если в группе оказывается взрослый, то либо он перебирается сам, либо для него необходимо придумать иной способ переправы.

В нашей практике встречались оба варианта. Однажды нам пришлось придумывать, как переправить взрослую, достаточно тяжелую женщину. В какой-то момент игры мы сказали детям, что у них есть 5 секунд, чтобы переправить одного человека через «черную дыру». Они должны были решить, кого именно, и сделать это очень быстро. Конечно, они, рассчитав свои силы, выбрали взрослого.

Когда все успешно завершилось (а для этого ведущим нужно быть предельно внимательными и включенными), происходит обсуждение. Не забывайте, что каждый участник должен обязательно что-то записать о своем Герое.

…

Ведущий. *Мы переходим к нашему последнему мастер-классу – «Спасибо тебе за…». Сейчас каждый из вас, сидя в нашем кругу, скажет своему соседу-коллеге несколько теплых слов. И пусть они будут о том, как вам с ним сегодня работалось. Ведь профессиональный журналист должен уметь быть благодарным и подмечать в человеке хорошие стороны его души. Кто хочет начать?…*

По кругу все говорят своему соседу справа или слева несколько слов. Остальные внимательно слушают и затем делают запись о своем Герое.

…

Ведущий. *А теперь хочу вас поздравить с тем, что наши мастер-классы подошли к концу. И, как завершение нашей международной конференции, мы сейчас выпустим газету, посвященную нам самим. Мы обобщим информацию, которую получили друг о друге, и сделаем спецвыпуск «Я – репортер». Приглашаю вас в конференц-зал.*

Все возвращаются в класс. Каждый участник получает лист цветной бумаги, на которой пишет очерк о своем Герое (см. *Приложение 4, рассказ о Герое)*. Ведущие помогают ребятам заполнять «Рассказы», вырезать, приклеивать на общий ватман. Когда все закончено, этот выпуск могут принять редакторы школьной газеты, если таковая в школе существует.

…

Ведущий. *У нас получилась газета, в которой вы действительно показали все свое мастерство. Поздравляем вас с окончанием конференции. Надеемся, что сегодня каждый что-то почерпнул для себя и чему-то научился…*

Далее все переходят в другое помещение для обсуждения игры (уже в качестве учеников).

Личный опыт

Всегда очень бурно проходит упражнение с веревочкой, которое идет у нас под кодовым названием «Веревочка». Оно очень опасное, но и очень «провоцирующее» и «запускающее». Мы все очень переживаем за детей, когда они его делают. Очень хочется вмешаться и помочь. Здесь и ведущие и дети испытывают примерно одинаковые чувства. Главное, не заиграться. Но иногда

это очень сложно сделать…

«Виртуальный мир»

Время игры – 1 час 40 минут.

Для проведения игры необходим зал – место основного действия, помещение для разминки, 2 находящихся в непосредственной близости кабинета с общим холлом.

Возможности игры

Это игра для младших подростков (10–12 лет). Одна из проблем этого возраста заключается в построении новых отношений со сверстниками. Этот процесс далеко не всегда проходит гладко и безболезненно. Уровень напряжения в подростковой группе часто бывает очень высок. Игра дает детям возможность прожить ситуации индивидуального и группового решения различных задач и проанализировать преимущества и недостатки того или иного подхода. Для достижения цели участники должны действовать максимально эффективно в любых группах, найти взаимопонимание с разными людьми. Кроме того, им предоставляется возможность для ценностного самоопределения. Участники должны совершить сознательный выбор между человеческими отношениями и достижением цели любым путем. При этом игроки получают информацию, насколько они успешны в делах и отношениях. Это дает возможность изменить поведение по ходу действия. Итак, игра предоставляет участникам следующие возможности:

• развить внутригрупповые отношения;

• определить свои жизненные ценности;

• научиться анализировать происходящее;

• научиться принимать ответственность за свое решение и результаты своей деятельности.

Содержание игры и игровая цель

Участники попадают в виртуальный мир, который отличается от реального тем, что здесь можно сразу же увидеть и обдумать последствия и результаты своих действий. Игровая цель – набрать как можно больше очков и «жизней», что определяет успех в делах и отношениях. Всегда ли возможно одновременно преуспевать и в том и в другом? Помогает ли успех в отношениях быть успешным в делах?

Таблица 7 **Общая схема игры «Репортер-1»**

Этапы игры	Действия ведущего	Действия участников	Необходимые материалы	Время
Разминка	Разминка «3 признака». Раздача пазлов	Сидят парами и пытаются выяснить, что объединяет их друг с другом	Стулья, пазлы	5 мин
Вступление. Заполнение визиток	Раздаются визитки. Осуществляется помощь участникам	Заполняют визитки	Визитки, бумага, фломастеры	5 мин
Знакомство	Раздаются «Памятки». Дается задание постоянно наблюдать за партнером	Берут друг у друга интервью	«Памятки», ручки, бумага, микрофон	20 мин
Качества журналиста	Заполняет ватман	Называют качества	Ватман, фломастер	5 мин
Первый мастер-класс: «Я начинаю разговор...»	Дает задание, следит за правильностью выполнения. Обсуждение	Приветствуют друг друга		10 мин
Второй мастер-класс: «Необычная ситуация»	Вместе со всеми поддерживает покрывало, следит, чтобы никто не упал. Обсуждение	Одни участники держат покрывало, другие на него ложатся	Покрывало	20 мин
Третий мастер-класс: «"Форт-Боярд" для журналистов»	Двое взрослых держат веревочку, один поддерживает тех, кто переходит через нее. Обсуждение	Переправляются через веревочку	2 мата, веревка	50 мин
Четвертый мастер-класс: «Спасибо тебе за...»	«Ведет» круг. Следит за правильным выполнением инструкции	Говорят друг другу добрые слова		10 мин
Газета «Я — репортер»	Отвечает на возникающие вопросы. Приклеивает заметки на ватман	Пишут статьи про своего Героя	Ватман, фломастеры, клей, ножницы	25 мин
Обсуждение игры	Проводит обсуждение игры			

Материалы и требования к организации игры

Необходимые материалы:

• ручки всем участникам;

• небольшого размера квадратики с личным номером для каждого участника и булавки для прикрепления номерков к одежде;

• платки для завязывания глаз (для каждого участника);

• большие спички – длиной приблизительно 10 см – 4–5 коробков;

• футляры для задания «Следопыт» (можно использовать коробочки от «киндер-сюрпризов»);

• длинная нетолстая веревка;

• ножницы;

• два куска мела;

• две доски.

Заранее необходимо подготовить:

• знак зоны вопросов: вырезанный из листа ватмана круг максимального диаметра с нарисованным на нем знаком вопроса;

• «файлы»: распечатанные на бумаге формата А4 задания – по 1 экземпляру каждого «файла» на каждого участника;

• задание для третьего уровня – см. описание психологической акции «Следопыт» – по 1 на каждого участника;

• распечатанные на бумаге формата А4 правила игры (для каждого участника);

• таблицы индивидуальных результатов, распечатанные на бумаге формата А4 – для каждого участника (см. *Приложение 5, табл. 1,* 2);

• дисплеи: по одному макету компьютерного экрана для

каждого участника, на которые можно было бы прикрепить листы бумаги с заданиями (например, купленные на строительном рынке пенопластовые плитки для наклейки на потолок самой простой конфигурации, без выпуклого узора); до начала игры необходимо прикрепить на каждый дисплей с одной стороны правила игры и файлы с заданиями в порядке возрастания нумерации, с другой – таблицу для внесения индивидуальных результатов, сверху к каждому экрану нужно приколоть 5 звезд;

• схемы рангов № 1 и № 2, каждая – на половине листа ватмана (см. *Приложение* 5, *схемы рангов № 1 и № 2);*

• таблица присвоения баллов в игре «Инопланетяне» – 2 экземпляра, каждый на половине листа ватмана (см. *Приложение 5, табл.* 2);

• звезды разных цветов и таблички с «рангами» для награждения участников произвольных размеров, цветов и материалов;

• микрофон;

• музыкальное сопровождение;

• метроном;

• звуки, имитирующие загрузку компьютера;

• большой экран, на котором можно демонстрировать надписи «Начало игры», «Идет обработка результатов», текст правил и т. д.

Если у вас нет возможности использовать некоторые материалы, это ни в коем случае не является препятствием для игры: у составителей «Виртуального мира» имеется опыт проведения игры как при максимальном обеспечении, так и при полном его отсутствии.

Участники

Игра требует довольно большого количества людей для организации и проведения, потребность в которых тем выше, чем больше участников. Поэтому мы рекомендуем проводить ее для небольшой группы детей – учащихся одного или разных классов в зависимости от поставленных задач. Необходимы два ведущих психолога и 2–3 помощника, которыми могут быть и педагоги и старшеклассники. Основная миссия помощников ведущих – обрабатывать результаты выполнения заданий, отмечать нарушения правил игроками, подсчитывать баллы, помогать в организации работы участников. Для успешного выполнения работы на одного помощника должно приходиться 5-

6 игроков, то есть оптимальное число участников игры, проводимой двумя ведущими и тремя помощниками, – 15–18 человек. Игру рекомендуется проводить для учащихся 7–8 классов.

Сценарий игры

Перед началом основного игрового действия проводится любая психодинамическая разминка.

После разминки дети заходят в актовый зал и встают группой в центре зала. (Актовый зал оформлен в стиле компьютерной лаборатории. Индивидуальные столы для каждого игрока расставлены в 2 ряда таким образом, чтобы участники, сидящие на разных рядах, находились спинами друг к другу; столы максимально отодвинуты друг от друга, на каждом столе – макет компьютера.)

…

Первый ведущий. *Прошу вас по одному подходить к ведущим для получения личного номера.*

Дети по одному подходят к ведущим и достают из коробки квадратики с номерами, ведущие помогают прикалывать их булавками к одежде участников. Помощники распределяют между собой игроков, которых они будут «вести» через игру – обрабатывать результаты заданий, наблюдать за поведением, подсчитывать набранные этими игроками баллы.

…

Первый ведущий. *Прошу вас занять свое место у дисплея, согласно полученному номеру.*

Каждый участник садится около дисплея.

…

Первый ведущий. *(В микрофон) Внимание! Мы начинаем!*

Тут же гаснет свет, и в темноте, в полной тишине звучит вводный текст, произносимый из-за занавеса другим ведущим отстраненным, «нечеловеческим» голосом.

...

Второй ведущий. *Многие годы человек может прожить, не задумываясь над тем, что наполняет смыслом его жизнь. Но однажды может случиться так, что сломается привычный ход событий, и человек окажется в ином, виртуальном мире. Для каждого из нас – это испытание. Никому не удастся вернуться прежним, изменения неизбежны. Каковы они будут – зависит только от вас.*

В этом мире многое происходит так же, как и в нашем мире: каждый человек делает какое-то дело, зарабатывая себе капитал, и в то же время живет среди людей и строит с ними отношения. Но отличие виртуального мира от реального заключается в том, что здесь сразу же можно увидеть последствия своих действий. Двигаясь по виртуальному миру, каждый из вас будет набирать очки, являющиеся результатом выполнения заданий. Здесь вы сможете пройти путь от Ученика до Мастера. И одновременно вы будете приобретать и терять игровые «жизни». Успех в делах определяется количеством заработанных очков, успех в отношениях – количеством сохраненных «жизней».

Появляются, нарастая, звуки загрузки компьютера, загорается экран. На экране появляется надпись: «Начало игры». Надпись гаснет, включается свет, появляется список правил.

1. Игра состоит из четырех уровней.
2. Все участники начинают игру в «ранге» «Ученик». За правильно выполненное задание начисляются баллы.
3. В начале игры у каждого участника есть пять «жизней».
4. За грубость, некорректное поведение, создание помех

другим участникам игрок лишается «жизни».

5. Игрок, потерявший все «жизни», выбывает из игры, но остается в виртуальном мире.

6. «Жизнь» можно купить за баллы. Цена «жизни» – 50 баллов.

7. «Жизнь» игроку может купить любой другой участник.

Пока дети читают текст, второй ведущий кладет на пол около места основного ведущего знак зоны вопросов, прикалывает к стенду схемы № 1 и № 2 с информацией о «рангах».

После небольшой паузы, для того чтобы дети смогли прочесть появившийся текст.

…

Первый ведущий. *(Объявляет в микрофон.) Внимание! Правила игры находятся на ваших индивидуальных дисплеях, «файл» № 1. В ходе игры вы можете возвращаться к данному файлу и уточнять правила. При возникновении сложных вопросов вам разрешается задавать вопросы центральному пункту управления. Для этого нужно встать в зону на игровом поле, помеченную знаком вопроса, только в том случае система будет вам отвечать. (Пауза) Внимание! На схемах (ведущий указывает на стенд со схемами № 1 и № 2) находится информация о рангах.*

Дети рассматривают схемы. В случае, если ребенку что-то непонятно, ведущий жестом или голосом приглашает его пройти в зону вопросов. Если вопросов нет, ведущий переходит к следующему этапу.

…

Первый ведущий. *Внимание! Вы выходите на первый уровень. Просьба подойти к индивидуальным дисплеям! Время нахождения на этом уровне*

строго ограничено. Сигналом к началу и завершению нахождения на уровне будет звуковой сигнал. Откройте «файл» № 2.

Второй ведущий подает звуковой сигнал и засекает время работы – 10 минут. Дети самостоятельно работают над заданиями, указанными в файле № 2 (см. *Приложение 5, задание к файлу № 2*), при возникновении вопросов проходят в зону вопроса. Помощники наблюдают за поведением детей, отмечают нарушения правил на своих личных листках наблюдения. Через 10 минут раздается звуковой сигнал.

…

Первый ведущий. *Внимание! Время истекло. Просьба положить бланки на столы и собраться в центре зала.*

Дети откладывают бланки, выходят из-за дисплеев, проходят в центр зала. На большом экране загорается надпись: «Идет обработка информации!» Помощники ведущих проверяют правильность выполненных заданий, подсчитывают баллы (каждое верно выполненное задание оценивается в 10 баллов), за каждый случай грубого или некорректного поведения снимают по 1 звезде с экрана провинившегося игрока. Затем вывешивают на каждый дисплей таблицу индивидуальных результатов со вписанными баллами, полученными игроком за 1 задание. Причины исчезновения или появления звезд на экранах комментируются помощниками при условии проявления интереса со стороны игрока.

Второй ведущий проводит обсуждение с детьми. На случай если помощники ведущих не успеют за это время обработать результаты, необходимо заранее подготовить какую-либо игровую разминку.

Мы выбрали – и перед одним из игровых этапов провели – разминку «зеркало». Дети становятся так, чтобы образовать 2 круга: внутренний и внешний. Каждый участник внешнего круга придумывает и показывает какое-то движение, его партнер из внутреннего круга повторяет. Затем – наоборот.

…

Первый ведущий. *Внимание! Обработка информации завершена. Прошу всех подойти к индивидуальным дисплеям.*

Дети подходят к дисплеям, знакомятся со своими результатами.

…

Первый ведущий. *Внимание! Вы выходите на второй уровень. Просьба выстроиться в цепочку в центре зала.*

Участники собираются в центре зала, выстраиваются в произвольном порядке в цепочку, ведущие связывают всех участников по порядку за одну руку одной длинной веревкой. Один ведущий ведет крайнего в цепочке игрока за руку в холл, два других ведущих проходят в тот же холл, немного опережая участников, и встают в центре. У одного из них в руках ножницы. Когда ведущий вводит цепочку связанных за руки участников в холл, ведущий с ножницами разрезает веревку, поочередно освобождая игроков. Другой ведущий направляет каждого четного игрока в один из подготовленных для игры кабинетов, каждого нечетного игрока – в другой. Последними в кабинеты заходят ведущие и помощники, наблюдающие за поведением детей. В обоих кабинетах ведущие вешают таблицы присвоения баллов за следующее задание, дают одинаковые инструкции.

…

Ведущие. *(Каждый в своем кабинете.) Внимание! Сейчас вы – команда космического корабля, совершавшего межпланетный перелет и только что приземлившегося на неизвестную планету. Невдалеке от места приземления вы обнаруживаете другой межпланетный корабль, который также только что совершил посадку. Намерения*

экипажа этого корабля вам неизвестны. У вас, как и у экипажа второго корабля, есть 2 варианта: выходить или стрелять. Вы должны принять групповое решение, как вы поступите. Если вы выйдете, а они выстрелят, вы получите -5 баллов, а экипаж другого корабля получит +5 баллов. Если вы выстрелите, а они выйдут – наоборот. Если оба экипажа выстрелят, каждый получает по -3 балла, а если оба экипажа выйдут – по +3 балла. У вас 10 ходов. Начали!

Ведущие координируют работу групп, после решения каждого экипажа выходят в общий холл, обмениваются информацией, возвращаются в свои кабинеты, объявляют участникам результат. Помощники ведущих наблюдают за поведением детей, отмечают нарушения правил на своих личных листках наблюдения. По окончании игры ведущие сообщают результаты.

…

Ведущий. *Второй уровень нашей игры окончен. Просим игроков покинуть кабинет и расположиться в холле на диване для обсуждения игры.*

Второй ведущий проводит с детьми обсуждение, выясняет, почему ими был сделан тот или иной выбор, к каким результатам он привел и почему. Помощники ведущих подсчитывают баллы (каждый игрок получает столько баллов, сколько заработала его команда), вписывают их в индивидуальные таблицы результатов, при необходимости снимают или добавляют на экраны отдельных игроков звезды. Звезды добавляются тем, кто отличился конструктивным поведением. По окончании обсуждения ведущий просит всех вернуться в зал.

…

Первый ведущий *(в микрофон).*

Внимание! Вы выходите на третий уровень. Прошу всех подойти к индивидуальным дисплеям, занять свои места и открыть «файл» № 3.

Дети открывают «файл» № 3, читают следующий текст:

«Сейчас ты должен самостоятельно принять решение, как ты будешь действовать на следующем уровне: с группой или сам. В первом случае тебе достанется столько баллов, сколько заработает или проиграет группа. Во втором случае – все баллы только твои.

За обсуждение решения с другими игроками – штраф в размере 20 % от набранной суммы. Свой выбор отметь на бланке» (см. *Приложение 5, бланк).*

Игроки выбирают способ работы, ставят пометку в одну из колонок.

…

Первый ведущий. *Внимание! Игроки, выбравшие работу с группой, собираются у выхода из зала. Игроки, выбравшие самостоятельную работу – в центре зала.*

Второй ведущий уводит группу совместно выполняющих задание игроков в отдельный кабинет, первый ведущий дает инструкцию (см. *описание психологической акции «Следопыт» в 5-й главе)* самостоятельно работающим игрокам.

…

Первый ведущий. *Сейчас каждый из вас получит листок с заданием. По сигналу вы развернете его и прочтете задание. Для выполнения вам придется покинуть зал. Время ограничено. Услышав звуковой сигнал, вы должны вернуться в зал и отдать листок мне. По истечении двух минут после звукового сигнала задание приниматься не будет.*

Ведущий отдает детям листы с заданием (см. *Приложение* 5, *задание к файлу № 3),* дает сигнал, засекает 20 минут. Дети уходят выполнять полученное задание.

В это время второй ведущий подводит группу совместно выполняющих задание игроков к отдельному кабинету, вместе с помощниками платком завязывает каждому участнику глаза и дает инструкцию.

…

Второй ведущий. *На полу этого кабинета разбросано множество футляров, в одном из них находится задание, которое должна найти и выполнить ваша группа. Разговаривать во время поиска задания запрещено, подать голос имеет право только игрок, обнаруживший задание, после чего вы можете снять платки. Время поиска и выполнения ограничено. Услышав звуковой сигнал, вы должны вернуться в зал к дисплеям и отдать задание мне. По истечении двух минут после звукового сигнала задание приниматься не будет. Начали.*

Игроки с завязанными глазами входят в кабинет, находят на ковре футляр с заданием, снимают повязки, уходят выполнять полученное задание, второй ведущий с помощниками возвращаются в зал.

По истечении 20 минут звучит сигнал, дети собираются в зале. Задания, принесенные позже двухминутного перерыва после звонка, не принимаются и не засчитываются. На большом экране светится надпись: «Идет обработка информации!». Помощники ведущих обрабатывают результаты (каждый правильный ответ оценивается в 5 баллов, работавшие самостоятельно получают индивидуальный результат, каждый работавший в группе получает сумму баллов, набранных группой). Второй ведущий проводит обсуждение с детьми, обсуждая причины осуществленного выбора – работать одному или с группой, и результат, которого достигли участники. (Ребята, выполнявшие

задание группой, могли распределить его между собой, что существенно ускорило бы выполнение, а могли работать все вместе. Необходимо обсудить выбранный ими способ.)

Помощники ведущих вписывают количество набранных каждым игроком баллов в таблицы результатов, при необходимости снимают или добавляют на экраны отдельных участников звезды.

…

Первый ведущий. *(В микрофон.) Внимание! Обработка информации завершена, просьба всем подойти к индивидуальным дисплеям.*

Надпись на экране «Идет обработка информации!» гаснет.

Ребята знакомятся с результатами, помощники ведущих ставят в центр зала стол с коробками спичек.

…

Первый ведущий. *Внимание! Вы выходите на четвертый уровень. Прошу всех игроков собраться в центре зала. (Дети собираются.)*

Слушайте инструкцию: сейчас всей вашей группе необходимо соорудить максимально высокий колодец из спичек. Спички выкладываются по одной по очереди каждым игроком. Время выполнения задания – 7 минут. Количество заработанных баллов определяется высотой колодца: 10 очков за 1 сантиметр. Подойдите к столу, начинайте.

Ведущий засекает время, дети подходят к столу, выполняют задание, помощники ведущих наблюдают за их поведением, отмечают нарушения правил на своих личных листках наблюдения. (Если вдруг колодец рушится, ведущие дают несколько минут детям на самоорганизацию. Если группа не может справиться самостоятельно, ведущий предлагает детям

выбор: прекратить игру – баллы «сгорят», начать заново – набор баллов тоже начнется заново.) Через 6 минут ведущий выключает свет в зале.

…

Первый ведущий. *(В микрофон.) Внимание! В программе произошел сбой. Компьютер заражен вирусом. Предлагается два варианта действий: первый – вы можете отказаться от игры. В этом случае все баллы, заработанные на данном уровне, сгорают. Второй – группа жертвует 5 игровых «жизней» для восстановления игры, игра продолжается, баллы сохраняются. Время на принятие решения – 1 минута.*

Ведущий засекает время, включает метроном. В случае, если игроки не успевают в течение 1 минуты принять решение или принимают решение отказаться от игры, ведущий включает свет и объявляет:

…

Первый ведущий. *Игра окончена. Прошу всех занять свои места для подведения итогов. Дети проходят к своим местам.*

Посмотрите на свои результаты и соотнесите их с таблицами «рангов». В каком «ранге» вы окончили игру? Подойдите к ведущим для получения звезд и «рангов».

Участники получают звезды и таблички с «рангами», садятся в круг для обсуждения игры.

В случае, если группа жертвует 5 «жизней», ведущий включает свет и объявляет:

...

Первый ведущий. *Вам дается еще 1 минута на выполнение задания.*

Ведущий засекает время, дети выкладывают из спичек колодец, через 1 минуту ведущий останавливает выполнение задания, замеряет высоту колодца, объявляет количество набранных группой баллов. На большом экране высвечивается надпись: «Идет обработка информации!» Второй ведущий участвует в обсуждении. Помощники прикалывают к экранам игроков, пожертвовавших свои игровые «жизни», по три звезды, вписывают количество набранных каждым игроком баллов в таблицы результатов на индивидуальных дисплеях, при необходимости снимают или добавляют на экраны звезды.

...

Первый ведущий. *Внимание! Обработка информации завершена. Вы можете подойти к своим индивидуальным дисплеям и узнать результат игры: количество набранных вами баллов.*

Надпись на экране «Идет обработка информации!» гаснет. Участники подходят к своим местам.

...

Первый ведущий. *Внимание! Игра еще не завершена. Каждый из игроков может повлиять на итоговый результат, увеличив количество баллов или жизней. Вы имеете право обменять игровые жизни на баллы или баллы на жизни: 1 игровая жизнь дает право на получение 50 баллов, и, наоборот, за 50 баллов можно приобрести игровую жизнь. Игрокам, решившим произвести обмен, просьба подойти с*

индивидуальной таблицей итогов к помощникам ведущих.

Участники, желающие произвести обмен, подходят к помощникам, корректируют результаты.

…

Первый ведущий. *Внимание! Игроки, подойдите, пожалуйста, к помощникам ведущих для получения звезд и «рангов».*

Участники получают звезды и таблички с «рангами».

…

Первый ведущий. *Игра завершена. Прошу всех собраться в холле для обсуждения.*

Ведущий выключает свет, включает звуковую имитацию выключения компьютера. Участники уходят в холл для обсуждения игры.

Личный опыт

Игра создавалась нами для классов, где нормой отношений стало взаимное хамство и агрессия. Мы хотели поставить детей в рамки необходимости моментального принятия решений относительно выстраивания отношений с другими участниками. В течение всей игры ребятам постоянно приходилось определяться: буду ли я работать сам на себя или выполнять задание в команде, что выберу в ситуации, где стремительное набирание очков возможно только за счет другого, и т. д.

Игра на каждом этапе с предельной откровенностью демонстрировала участникам принятые в их сообществе способы взаимодействия. Были и ситуации бурной радости по поводу баллов, набранных за счет другого, и благородные пожертвования своих «жизней» коллективу. Игра показала детям, чего можно ожидать от своих одноклассников. В этом смысле «Виртуальный мир» – довольно суровое действо.

По моему глубокому убеждению, эту игру имеет смысл проводить в первую очередь как начало или этап систематической работы по формированию или коррекции отношений в детском

коллективе. При сотрудничестве и планировании совместной работы психолога с классным руководителем возможности данной игры довольно велики.

«Мир хаоса»

Время игры – 2 часа.

Для проведения игры требуется минимум два помещения: в одном проходит погружение в ситуацию, во втором – основные испытания.

Возможности игры

Предлагаемый здесь сценарий не является законченной игрой. Мы называем это игровой оболочкой, в которую облекаются разнообразные игры-испытания. Наполнение данной игровой оболочки определяется как особенностями развития коллектива в целом, так и особенностями развития отдельных учащихся, а также психолого-педагогическими задачами, требующими выполнения при работе с классом.

Таблица 8 **Общая схема игры «Виртуальный мир»**

Этапы игры	Действия ведущего	Действия участников	Необходимые материалы	Время
Разминка разминочное упражнение.	Первый ведущий проводит первое Второй — второе	Участвуют в разминке		15 мин.
Погружение в игровую ситуацию, постановка цели игры	Первый ведущий просит игроков получить личные номера, помощники раздают их. Первый ведущий просит занять места у дисплеев; второй — гасит свет. Первый ведущий произносит в микрофон вводный текст	Заходят в зал, встают в центре; подходят к ведущим, получают индивидуальные номера; садятся около своих дисплеев; слушают вводный текст	Столы с оформленными дисплеями для каждого участника, листы с заданиями, коробка с номерами, булавки, микрофон	10 мин
Работа с «файлом» № 1: ознакомление с правилами игры	Второй ведущий включает имитацию звуков загрузки компьютера; на экране появляется надпись «Начало игры», гаснет, появляется текст правил, включается свет. Первый — зачитывает правила игры, схемы «рангов»; при необходимости приглашает в зону вопросов	Читают надпись, текст правил игры. Знакомятся с «файлом» № 1, со схемами «рангов», при необходимости проходят в зону вопросов	Имитация звуков загрузки компьютера, экран, надпись «Начало игры», текст правил, знак зоны вопросов; схемы №1 и № 2 с информацией о «рангах»; микрофон	7 мин
Первый уровень: работа с «файлом» № 2 (выполнение индивидуального задания)	Первый ведущий организует работу с «файлом» № 2. Второй ведущий подает сигнал о начале работы; помощники наблюдают за поведением участников. Второй ведущий подает сигнал об окончании работы; Первый ведущий приглашает игроков в центр	Открывают «файл» № 2, слушают правила, выполняют задание; при необходимости проходят в зону вопросов; собираются в центре зала, участвуют в обсуждении; возвращаются к дисплеям, знакомятся с результатами	«Файл» № 2 для каждого участника; знак зоны вопросов; экран; ручки; микрофон; таблицы результатов	20 мин

	зала. Второй ведущий включает надпись «Идет обработка информации»; проводит обсуждение. Помощники ведущих собирают «файлы», обрабатывают результаты, вывешивают таблицы с результатами			
Второй уровень: игра «Инопланетяне»	Первый ведущий просит выстроиться в цепочку в центре зала; ведущие соединяют цепочку веревкой, уводят участников в холл, разрезают веревку и разводят игроков по двум разным кабинетам. Ведущие объясняют правила игры. Помощники ведущих обмениваются информацией о действиях участников, наблюдают за поведением детей. Ведущие собирают детей в холле; второй ведущий проводит обсуждение, возвращает детей в зал. Помощники ведущих заполняют таблицы результатов	Выстраиваются в цепочку в центре зала, идут в холл, расходятся по кабинетам; слушают задание, выполняют; обсуждают игру	Веревка, ножницы, две доски для письма, два куска мела, микрофон, две таблицы присвоения баллов, таблицы результатов	30 мин
Третий уровень: «Следопыт»	Первый ведущий знакомит участников с «файлом» № 3; собирает в центре зала игроков для индивидуальной работы, дает инструкции, листы с заданием, засекает время. Второй ведущий уводит в тренинговый зал игроков для групповой работы, вместе с помощниками завязывает им глаза, дает инструкции. Ведущие принимают заполненные бланки. Второй ведущий включает надпись «Идет обработка информации», вместе с помощниками обрабатывает результаты, заполняет таблицы результатов. Проводит обсуждение	Занимают места у дисплеев для индивидуальной и коллективной работы. Выполняют задание. Сдают ведущим бланки с заданиями; участвуют в обсуждении. Возвращаются к дисплеям, знакомятся с результатами	«Файл» № 3 для каждого участника, платки, футляры, ручки, экран, микрофон, таблицы результатов	35 мин
Четвертый уровень: игра «Колодец»	Первый ведущий собирает детей в центре зала, объясняет правила игры. Второй ведущий засекает время. Помощники наблюдают за поведением участников. Второй — через 6 мин. выключает свет. Первый — объявляет о вирусе, объясняет ситуацию. Второй — засекает время (1 мин.), включает метроном. Если участники жертвуют «жизнями», второй ведущий включает свет, засекает 1 мин. для продолжения игры, обрабатывает вместе с помощниками результаты. Проводит обсуждение. Помощники вывешивают результаты	Слушают инструкцию. Складывают из спичек колодец. Принимают решение, стоит ли жертвовать «жизнями», в зависимости от этого продолжают или заканчивают игру. Возвращаются к дисплеям, знакомятся с результатами	Спички, метроном, микрофон, линейка, таблицы результатов	15 мин
Обработка результатов, присвоение «рангов» и звезд	Первый ведущий объясняет правила обмена баллов и жизней; объявляет о присвоении и раздает звезды и ранги, объявляет о завершении игры. Второй — выключает свет, включает запись имитации звуков выключения компьютера	Слушают правила, получают «ранги» и звезды; уходят в холл для обсуждения	Таблицы «рангов», звезды и таблички с «рангами»; магнитофон	15 мин
Обсуждение игры	Ведущие проводят обсуждение	Участвуют в обсуждении		15 мин

В то же время предлагаемое игровое действие может решать несколько самостоятельных задач:

• поставить участников в ситуацию, требующую принятия самостоятельного решения;

• развить навыки коллективного взаимодействия;

• создать ситуацию, в которой появляется возможность подчеркнуть значимость личности каждого участника;

• развить навыки рефлексии.

Психологи и педагоги, включенные в игру, могут получить большой диагностический материал. Работая в команде (а эта игра именно командная), участники ярко проявляют особенности

взаимоотношений друг с другом, хорошо видны ролевые позиции, занимаемые детьми.

Еще одно несомненное достоинство игры заключается в том, что она рассчитана на продолжение с другими участниками. В нее могут включаться дети параллельных классов. В нашей практике уже несколько поколений девятиклассников продолжают игру, начатую предшественниками.

Содержание игры и игровая цель

В ходе игры участники попадают в мир, разрушенный хаосом. Когда-то это место называлось Миром Гармонии. Здесь царили Любовь, Красота, Достоинство… Но, увы, это время прошло. Мир Гармонии разрушен. Для того чтобы восстановить его, участникам игры необходимо определить для себя высшие ценности и воссоздать карту Мира. Символом того, что испытание пройдено, является кусочек карты (паззл), на котором записаны обретенные нравственные ценности. В конце игры паззлы собираются и приклеиваются на большую карту. Чем больше испытаний пройдено – тем больше паззлов получили участники. В том случае, если игра рассчитана на несколько сменяющих друг друга групп детей, карта остается несобранной.

Игровая цель заключается в том, чтобы преодолеть препятствия и собрать как можно больше паззлов.

Материалы и требования к организации игры

Обязательные материалы:

• карта Разрушенного мира (см. *Приложение 6, Карта мира);*
• паззлы;
• деревянное яйцо;
• бутылка для записок;
• канцелярские принадлежности.

Желательные материалы:

• свечи;
• костюмы для ведущих;
• музыкальное сопровождение.

Участники

Игра предназначена для детей 13–15 лет. Оптимальное количество участников – от 15 до 25 человек. Необходимо минимум двое ведущих, в число которых могут входить психологи и педагоги, работающие с детьми.

Сценарий игры

Выключается свет, звучит тревожная музыка. Участники игры, держась за руки, входят в затемненное помещение, где горят свечи. Их встречают ведущие, одетые в черные балахоны. Это – жрецы разрушенного Мира Гармонии, превращенного ныне в Мир хаоса. Игроки становятся вокруг ведущих. На стене висит карта

Разрушенного мира (см. *Приложение 6, Карта мира).*

…

Ведущий. *Вы попали в мир, называемый Миром хаоса. Когда-то этот край процветал: здесь было много радости, повсюду звучал веселый смех, животные и люди жили в гармонии и дружбе. Все называли это место Миром Гармонии. Но случилось так, что люди утратили ценности и смысл. Мир был разрушен. С тех пор здесь поселился Господин Хаос. Смелые странники приходят сюда для того, чтобы вернуть миру гармонию. Но, увы, их попытки до сих пор не увенчались успехом. Вы видите карту этого мира, она до сих пор пуста.*

В том случае, если игра проводится не первый раз и на карте уже есть заполненное пространство, звучит фраза: «Вы видите карту этого мира, над ней трудились те, кто был до вас. Проделана большая работа, но на карте еще очень много пустых мест».

…

Ведущий. *Мир ждет новых героев, способных вступить на путь борьбы с Хаосом. Согласны ли вы принять участие в восстановлении гармонии в этом мире и пройти путь до конца? Хватит ли у вас смелости? Я обращаюсь к каждому из вас.*

Участники в индивидуальном порядке отвечают на вопросы. В том случае, если находится человек, отказывающийся от участия в предстоящем действии, он выводится из игры. Ведущий обсуждает с участниками сложившуюся ситуацию.

…

Ведущий. *Случилось так, что один (или несколько) из вас, оценив ситуацию, не захотел(и) продолжать путь. Но каждый человек неповторим, в каждом есть что-то особенное. Поэтому вместе с ним(и) вы потеряли нечто уникальное. Что вы чувствуете по этому поводу? Что изменилось в отряде? Как вы восполните утрату?*

Внимание! С этим ребенком должна быть проведена индивидуальная работа по прояснению причин отказа и снятия негативных эмоциональных последствий.

Далее участникам предлагается дать клятву. Ведущий читает текст клятвы (см. *Приложение 6, клятва вступающих в Мир хаоса)*. Игроки после каждого пункта повторяют вслух: «Клянемся».

…

Ведущий. *Вам предстоят нелегкие испытания. Но, прежде чем вы отправитесь в путь, мы хотим знать, что дает вам уверенность в том, что вы справитесь с предстоящими испытаниями? Пусть каждый назовет свое качество и качество вашего отряда, которое дает право утверждать, что этот путь вам по плечу.*

Участники называют качества (например, смелость, находчивость, чувство юмора и т. д.). В случае затруднений возможно коллективное обсуждение достоинств каждого человека и группы в целом.

…

Ведущий. *Сейчас мы еще раз*

убедились, что потенциал вашего отряда огромен. Но и трудности вас ждут серьезные. Хаос будет погружать вас в различные ситуации. Итог будет зависеть от смелости, решительности и находчивости каждого из вас. После каждого успешно пройденного испытания вы будете получать кусочек карты (паззл), на котором обозначены высшие ценности, утраченные разрушенным Миром Гармонии. Если вы не справитесь с каким-либо заданием, осколок карты останется в руках слуг Хаоса.

В помощь вы получите талисман, символ Мира Гармонии – яйцо. Человек, готовый взять на себя ответственность за его хранение, должен написать на нем свое имя.

В том случае, если игра проводится не первый раз, звучит фраза «На нем начертаны имена всех Хранителей, когда-либо прикасавшихся к нему».

…

Ведущий. *Берегите его. Слуги Хаоса охотятся за этим талисманом. Если он пропадет, вам предстоит пройти еще более суровые испытания или же навсегда остаться в Мире хаоса. Выберите из своих рядов Хранителя.*

Участники выбирают Хранителя талисмана. Жрецы торжественно вручают ему яйцо и просят Хранителя оставить на нем свою подпись. В ходе игры Хранитель может меняться, но каждый новый участник, взявший на себя ответственность за талисман, пишет свое имя на яйце.

На нашей первой игре мы использовали настоящее куриное яйцо, сваренное вкрутую. Случилось так, что один из ведущих, обещавший принести талисман из дома, забыл это сделать. Пришлось срочно бежать в ближайший магазин и закупать

«реквизит». Игра проходила в выходной день, поэтому в школе, кроме охранников и психологов, никого не было. Мы занимались подготовкой помещения к игре, времени оставалось в обрез. Поэтому с просьбой подготовить талисман, т. е. сварить яйцо, мы обратились к охране. Сложность заключалась в том, что этот процесс необходимо было провести с максимальной осторожностью, так, чтобы яйцо не лопнуло. На всякий случай, варили целых три. И надо отдать должное нашим мужественным охранникам, ни одно яйцо не пострадало. В дальнейшем все подписи хранителей были торжественно перенесены на талисман из дерева.

На одной из игр нам удалось украсть талисман у Хранителя. Испытание, которое проходили дети, было остановлено. Всех игроков мы попросили спуститься в подвал. Им еще раз пришлось доказать, что они обладают всем необходимым для продолжения борьбы. Каждый должен был назвать свое качество и качество отряда, позволяющие утверждать, что миссия по спасению Мира хаоса им по плечу. (В дальнейшем это задание стало обязательным.) Происшедшее внесло в игру особый драматизм. Правда, в записках, оставленных в конце игры, ребята написали об этом инциденте и предупредили последующих Хранителей о реальности такой опасности.

В случае, если игра проводится не первый раз, участники получают бутылку с записками тех, кто играл ранее.

…

> ***Ведущий.*** *Те, кто прошел этим путем до вас, оставили свои наставления. Прочтите их. Может быть, опыт предшественников сослужит вам добрую службу.*

Гаснут свечи. Звучит музыка. Игроки, взявшись за руки, покидают это помещение и переходят в следующее, где разворачиваются основные события.

В ходе испытаний игроки получают паззлы с заранее написанными качествами, которые могут проявить участники при выполнении заданий. Например, если участники решали какую-либо интеллектуальную задачу, на кусочке карты может быть написано «высокий интеллект». Если проходили через физические испытания – «сила» или «выносливость». В том случае, если задание было направлено на демонстрацию высоких

человеческих качеств – на паззле пишется ка-кое-либо нравственное понятие: «дружелюбие», «смелость», «взаимопомощь». Так же, по окончании испытания, игроки могут получить паззл, на котором нет надписи. В этом случае им предлагается самостоятельно заполнить его, вспомнив, какое качество конкретного человека или группы в целом помогло справиться с заданием или подумать и написать, в чем состоял смысл испытания.

Если игроки не справились с заданием, они не получают паззл.

По окончании испытаний игроки в полной темноте под звуки музыки вновь попадают в то же помещение, что и в начале игры. Вновь на стене карта Разрушенного мира.

…

Ведущий. *Вам пришлось преодолеть много испытаний. На этом трудном пути были и победы и поражения. Расскажите о том, что запомнилось вам больше всего, что показалось самым важным.*

Участники по очереди рассказывают о впечатлениях от игры.

…

Ведущий. *Мы подошли к самому волнующему моменту. Вам предстоит заполнить карту теми кусочками, которые вы сумели добыть в ходе испытаний.*

Участники приклеивают паззлы к карте Разрушенного мира.

…

Ведущий. *Просим хранителя талисмана передать яйцо на хранение Жрецам Мира Гармонии.*

Вы с достоинством справились с поставленной перед вами задачей. Но,

как видите, на карте еще много пустых мест. Мир Гармонии не восстановлен. Мы надеемся, что за вами придут следующие храбрецы, рискнувшие бросить вызов Миру хаоса. Оставьте для них свои записи, которые помогут им преодолеть трудности.

Участники получают письменные принадлежности, бумагу. Записки запечатываются в бутылку и передаются на хранение Жрецам Мира Гармонии.

…

Ведущий. *На этом ваше пребывание в Мире хаоса закончено. Вы не можете далее оставаться здесь. Мы просим вас покинуть этот Мир, но сохранить в памяти опыт, который вы получили.*

Гаснут свечи. Звучит музыка. Участники поднимаются в класс, где еще раз проводится окончательное подведение итогов игры.

Личный опыт

Игра приобретает особую остроту, если действие разворачивается в необычном помещении. Мы используем школьный подвал, и в этом случае игровыми декорациями служат сами стены. Но его можно с успехом заменить и любым другим помещением с затемненными окнами и интересно оформленным пространством.

Хорошо, если в школе будет как можно меньше людей. Пространство не должно напоминать привычный мир, в котором живут участники. И согласитесь, что школа без детей (в каникулы или выходные дни) совсем не похожа на школу в разгар учебных будней.

Таблица 14 **Общая схема игры «Мир хаоса»**

Этапы игры	Действия ведущего	Действия участников	Необходимые материалы	Время
Введение в игровую ситуацию	Зачитывает вводный текст; спрашивает участников, все ли согласны помочь жителям Мира Гармонии	Слушают ведущего. Отвечают на вопрос		10–15 мин
Клятва	Зачитывает текст клятвы	Приносят клятву		5 мин
Качества отряда	Спрашивает участников, какие качества могут помочь им достигнуть цели	Называют качества (личные и качества отряда), которые могут помочь им преодолеть препятствия		10 мин
Карта и талисман	Показывает карту, передает участникам талисман, просит выбрать его Хранителя. Показывает бутылку с записками, оставленную предыдущими участниками	Выбирают Хранителя талисмана	Карта Разрушенного мира, талисман, бутылка с записками	10 мин
Испытания	Дает участникам задания, следит за выполнением	Выполняют задания		
Заполнение карты	Предлагает участникам приклеить на карту пазлы, полученные за успешно пройденные испытания. Просит оставить свои наставления для будущих участников игры	Наклеивают пазлы на карту, оставляют свои наставления будущим участникам игры	Карта Разрушенного мира, пазлы, бумага, ручки	10–15 мин
Обсуждение игры	Проводит обсуждение игры	Участвуют в обсуждении		15–20 мин

Приложение 1

«Нелепицы»

Этап I

• Летом девочки и мальчики надевают теплые шапки и шубы и идут кататься на санках.

• Весной все звери готовятся к долгой спячке.

• Осенью на деревьях распускаются ярко-зеленые листочки.

• Зимой мы купаемся загораем, выращиваем цветы и собираем ягоды.

• Вася захотел шоколадку. Он пошел в магазин и взял ее.

• Взрослые утром встают и идут в школу и в детский сад, они там учатся и играют.

• Утром на ужин мы едим суп, а вечером завтракаем в школе.

• Собаки спят в кровати, а утром встают и выгуливают девочек и мальчиков.

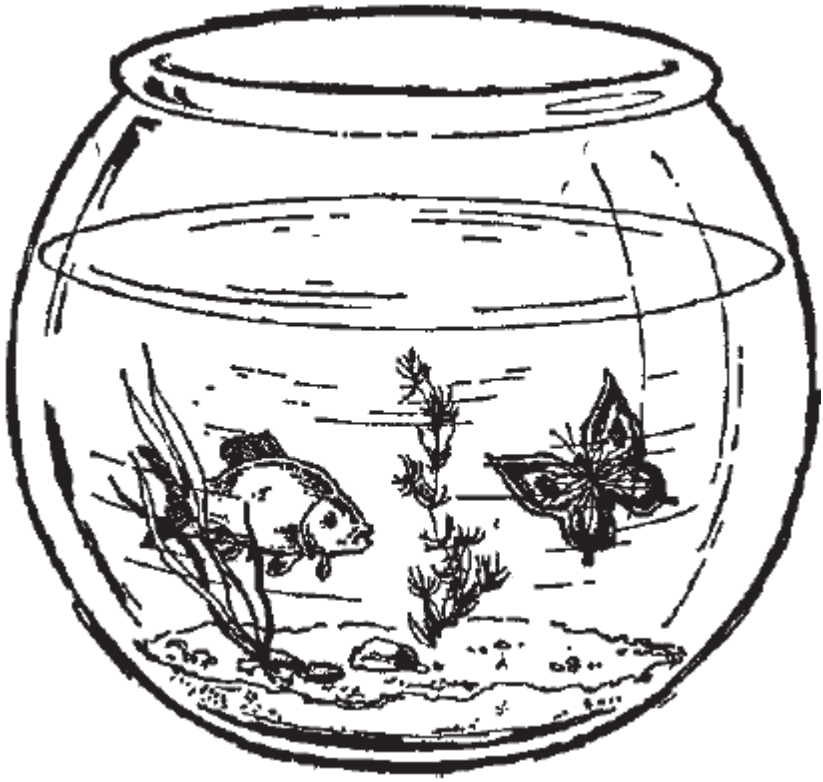
• Чтобы перейти дорогу, нужно сначала посмотреть направо и идти на красный свет.

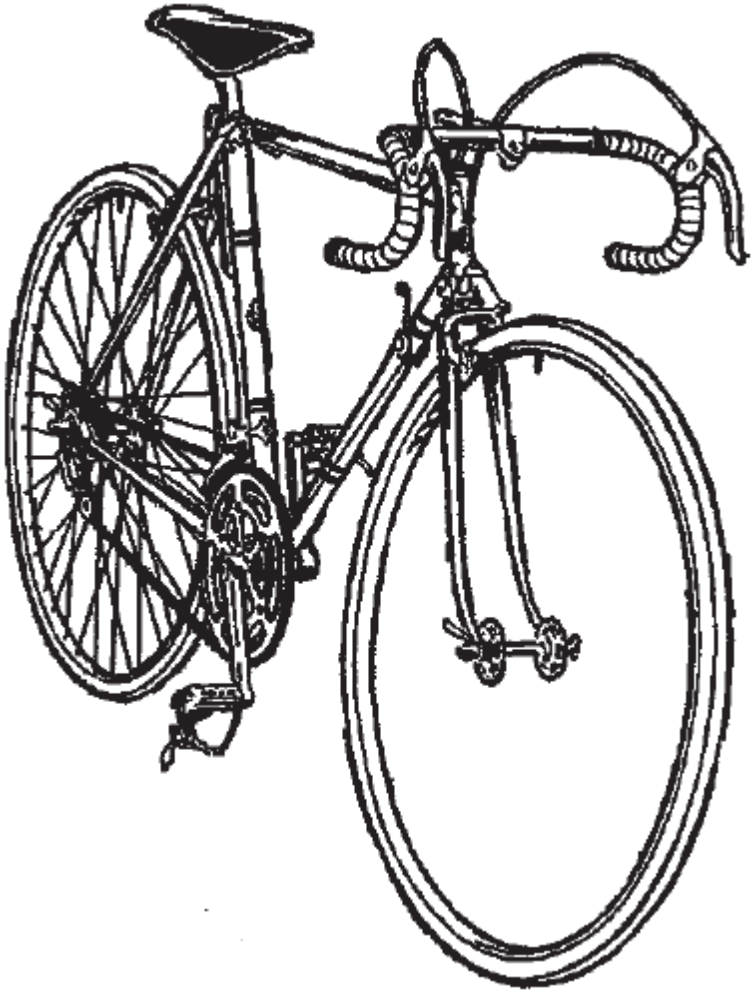
• В кастрюле чашка варится, и посуда маму моет.

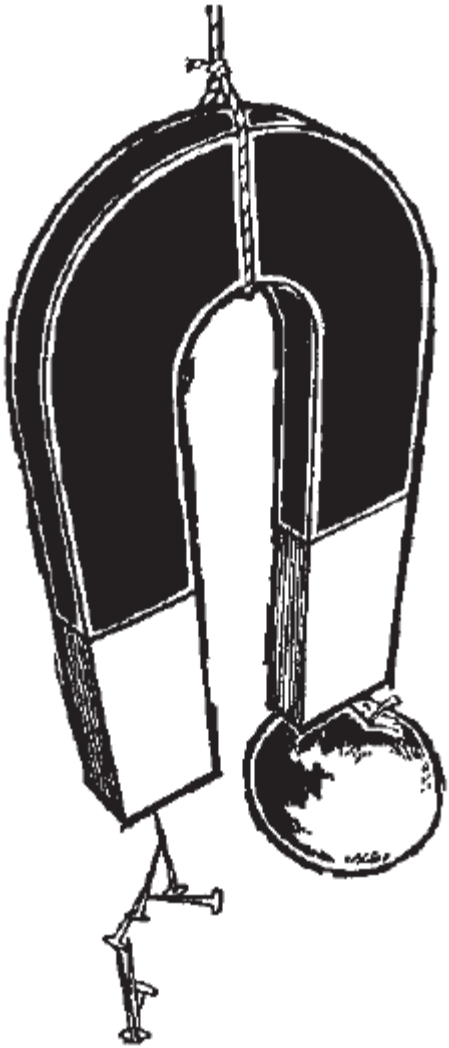
• Домик девочку рисует и песенки поет.

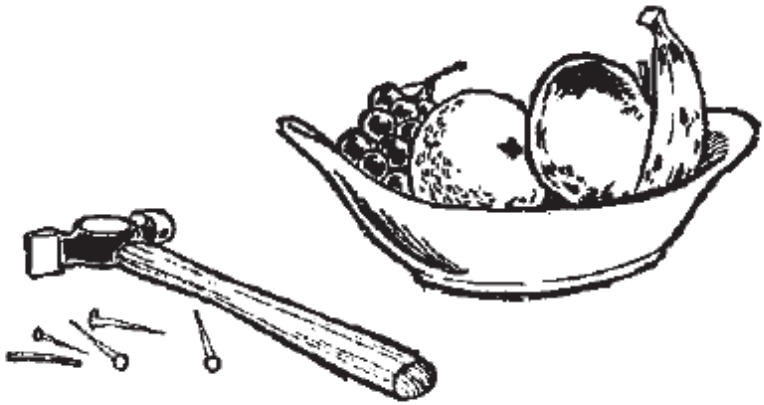
• Чтобы летом было теплее, дети надевают варежки на ноги.

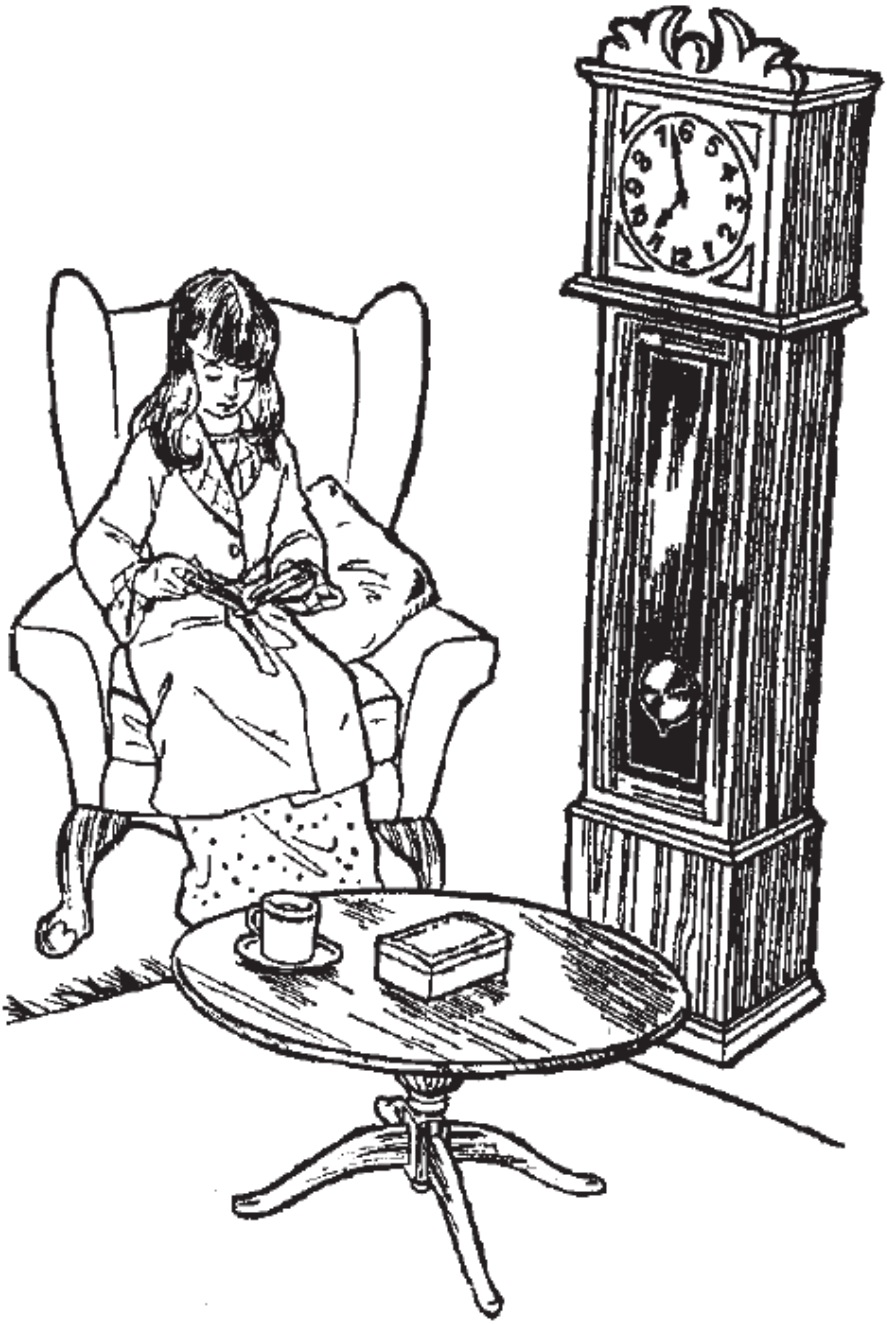
Этап II

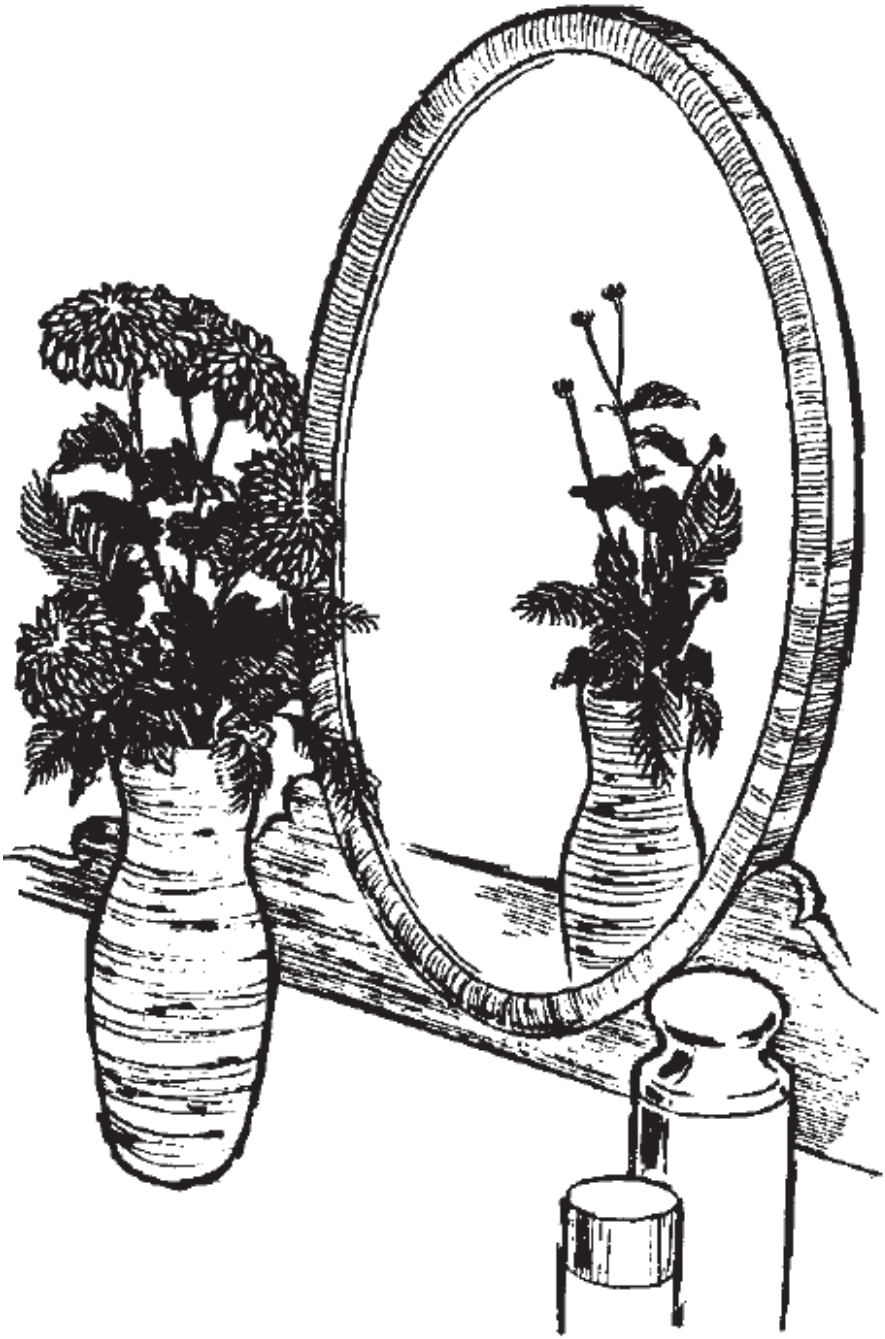












Картинки
Ботинки – гриб – бутылка – коза – лопата
Свинья – книги – рыба – корабль – лук
Рыба – стол – ландыш – голубь – ковш
Машина – бабочка – медведь – ножницы – арбуз

Свекла – расческа – яблоко – глобус – лошадь

Лебедь – самолет – морковь – кровать – кот

Велосипед – груша – лиса – колокольчик – стакан

Петух – чашка – слива – платье – жук

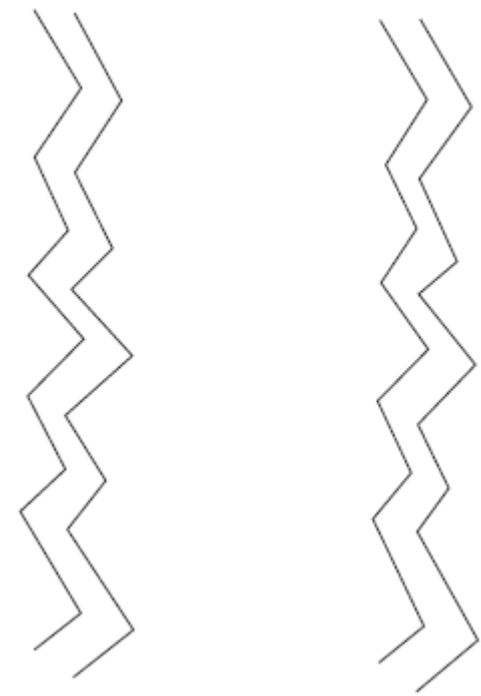
Кастрюля – собака – метла – ласточка – куртка

Диван – гусь – тележка – вишня – слон

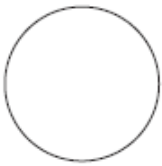
Комплектование «заплаток» Равена В строке приводятся номера карточек матриц Равена, подобранных по уровню сложности.

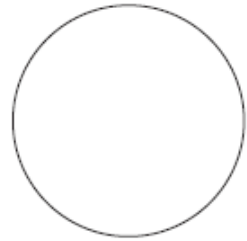
A1 – AB7 – B1
A2 – AB5 – B2
A3 – AB10 – B3
A4 – AB4 – B4
A5 – AB3 – A11
A6 – AB8 – B1
A7 – AB2 – B2
A8 – AB2 – AB9
A9 – AB1 – AB11
A10 – AB1 – B3

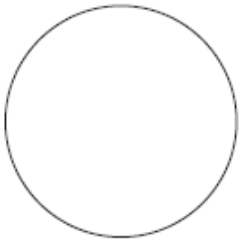
«Тренировочная дорожка»

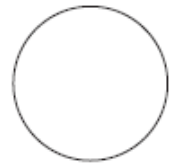


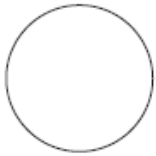
«Холм оживления»

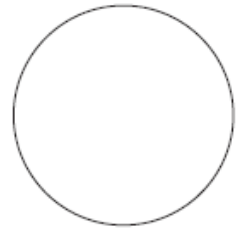


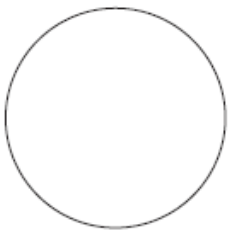


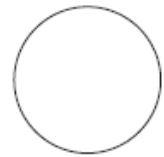




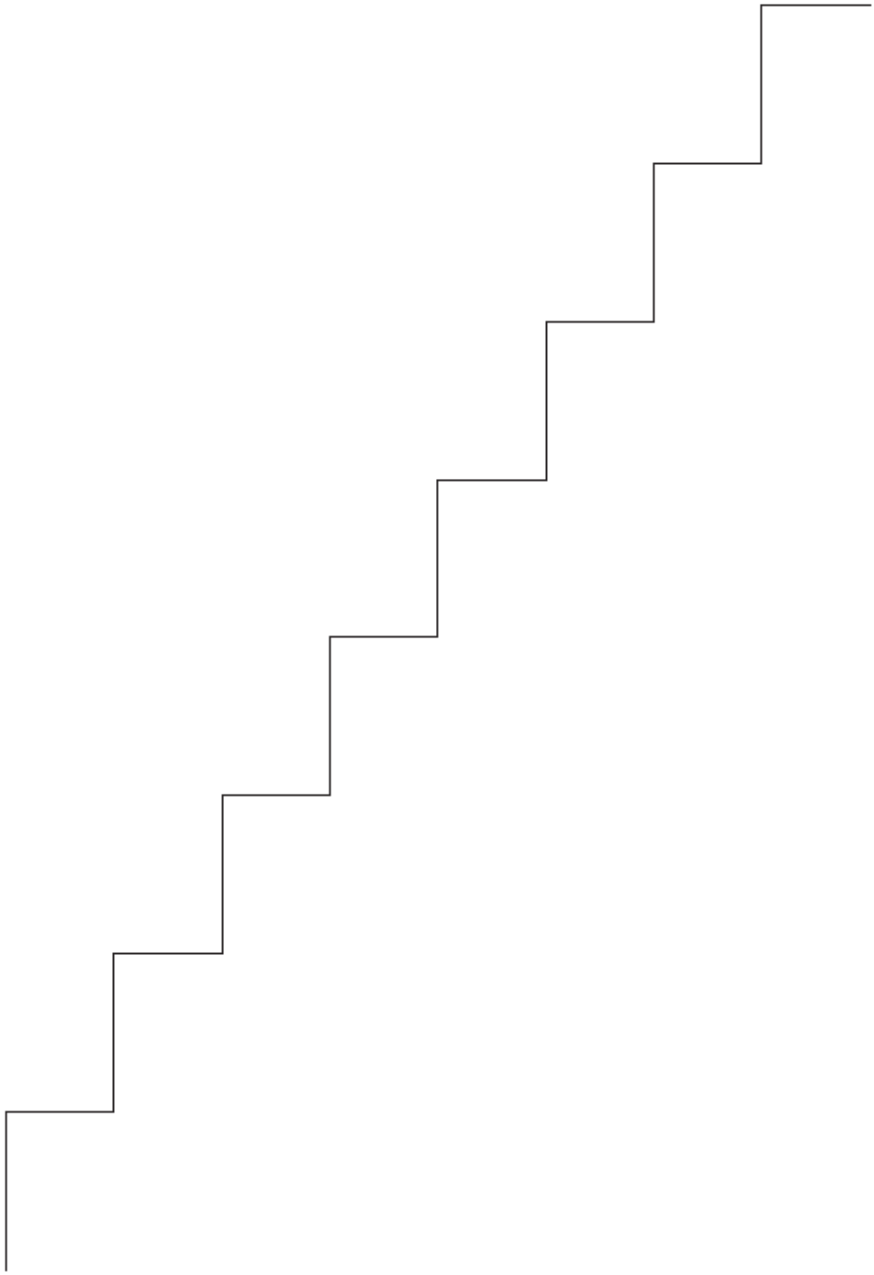








«Лесенка»



Приложение 2

Материалы к заданиям

1. Конверт с напечатанным письмом следующего содержания: «Ваш учитель заколдован. Чтобы его расколдовать, надо отправиться в Волшебную страну и пройти через суровые испытания. Если сумеете преодолеть их, то учитель сможет вернуться к вам целым и невредимым. Обитатели Волшебной страны будут вашими помощниками».

2. К заданию «выбери карточку и отгадай» вам потребуется набор карточек (по количеству участников) с загадками. Загадки можно взять из сборника «1000 загадок».

3. К заданию «противоположные слова» необходимо напечатать список следующих слов: любовь, радость, несчастье, жестокость, трусость, трудолюбие, стыд, самодовольство, злость, удовольствие).

4. К заданию «выполни в паре» нужны открытки с написанными заданиями:

• проведите друг друга по очереди с закрытыми глазами по залу; О пронесите мяч без помощи рук;

• передвигайтесь по залу, перепрыгивая через скакалки;

• передвигайтесь по залу со связанными ногами и т. д.

5. К заданию «шифровка» необходимо сделать шифровки по количеству участников с зашифрованными при помощи цифр словами следующего заклинания:

• «Потрудились мы как нужно,

• Трудности прошли все дружно,

• Стоит вместе нам сплотиться,

• Может чудо получиться».

Приложение 3

Игра-разминка «Зоопарк»

Надо сделать парные карточки с названиями следующих животных: лиса, заяц, волк, медведь, белка, еж (приведен набор карточек для 12 участников).

Игра «Покажи фразу»

Нужно сделать карточки с напечатанными на них фразами, с расчетом, чтобы каждому ведущему досталось по три карточки. На карточках могут быть фразы следующего содержания: встреча гостей; решение задачи; прогулка в парке; занятие спортом; чтение интересной книги; игра на компьютере; укладывание чемодана; игра на музыкальных инструментах; просмотр телепередач.

Игра «Вопрос – ответ»

В этой игре нами использовались следующие загадки (первая загадка дается для тренировки).

Легко дыша в моей тени,
Меня ты летом часто хвалишь,
Но буквы переставь мои —
И целый лес ты мною свалишь.
(липа – пила)

Вдоль по проволоке мчусь
Ночи я и дни,
А с конца меня прочтут —
Тигру я сродни.
(ток – кот)

Лежу я на земле,
Прибитая к железу,
Но буквы переставь —
В кастрюлю я полезу.
(шпала – лапша)

Известное я блюдо.
Когда прибавишь «м»,
Лететь, жужжать я буду,
Надоедая всем.
(уха – муха)

Географию со мной

Изучают в школе дети,
Дай порядок букв иной —
И найдешь меня в буфете.
(атлас – салат)

Я – дерево в родной стране,
Найдешь в лесах меня ты всюду,
Но слоги переставь во мне —
И воду подавать я буду.
(сосна – насос)

Мы резким голосом кричим
И ковыляем так комично,
Но вставь нам «л» – и зазвучим
Тогда довольно мелодично.
(гуси – гусли)

Игра «Расшифруй»

Для этой игры необходим набор карточек со следующими буквами:

«б», «т», «ь», «л», «о», «з», «а», «с», «о», «ю», «н», «л», «е», «ь», «н», «т».

Приложение 4

Памятка участникам Первой международной конференции «Я – репортер»

1. По окончании конференции каждый участник должен предоставить творческий отчет в виде очерка-наблюдения за одним из присутствующих (Героем).

2. Герой очерка определяется жеребьевкой. В ходе конференции репортер наблюдает за Героем. Цель наблюдения: выявить личностные качества человека, помогающие ему быть хорошим репортером, понаблюдать за тем, как он ведет себя в различных ситуациях.

3. Для того чтобы лучше узнать своего Героя, необходимо взять у него интервью.

4. Примерные вопросы интервью:

О почему Герой выбрал профессию журналиста;

О почему Герой работает именно в этом жанре;

О самая интересная командировка, в которой побывал Герой;

О самые интересные люди, с которыми посчастливилось встретиться Герою, чем они были интересны для Героя;

О профессиональная мечта Героя, о ком или о чем хотелось бы ему написать.

Рассказ о Герое

Моего Героя зовут _____

Он выбрал эту работу, потому что _____

_____

В людях он больше всего ценит_____

_____

Сам он обладает такими профессиональными качествами, как

_____

Я мог наблюдать это в ситуациях, когда_____

_____

На этой конференции моему Герою не всегда удавалось_____

_____

Больше всего мне понравилось, что он _____

_____

Мой Герой мечтает о _____

_____

Приложение 5

Схема рангов № 1

Достижения:

• от 0 до 50 баллов: ученик;
• от 51 до 100 баллов: подмастерье;
• от 101 до 150 баллов: бакалавр;
• от 151 до 200 баллов: магистр;
• от 201 балла и выше: мастер.

Схема рангов № 2

Отношения:

• 1 «жизнь»: черная звезда;
• 2–3 «жизни»: мерцающая звезда;
• 4–5 «жизней»: синяя звезда;
• 6–8 «жизней»: серебряная звезда;
• 9 и более «жизней»: золотая звезда.

Таблица 1 **Индивидуальные результаты**

Уровни	Баллы	«Жизни»	Итого
Первый			
Второй			
Третий			
Четвертый			
Итого:			

Таблица 2 **Присвоение баллов в игре «Инопланетяне»**

Действия экипажей	Экипаж А/баллы	Экипаж Б/баллы
Стрелять — стрелять	–3	–3
Стрелять — выходить	+5	–5
Выходить — стрелять	–5	+5
Выходить — выходить	+3	+3

Задания к «Файлу № 2»

Задание 1

Аккуратно выполняй инструкцию и помни, что за каждое правильно выполненное задание ты получаешь баллы, а за грубость, необоснованную помеху другим, шум – лишаешься «жизни».

1. Допиши предложение:

Машинист – это человек, который_____

_____

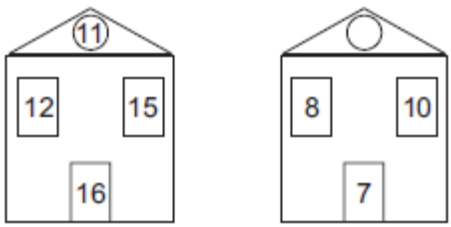
2. Установи закономерность и установи недостающее число.

2	5	9
4	7	3
6	12	

3. Отгадай загадку:

По морю идет, идет,
А до берега дойдет —
Тут и пропадет
Ответ:_____

4. Вставь недостающее число.



5. Напиши противоположные по значению слова:

Старый – _____
Полезный – _____
Мокрый – _____
Честный – _____
Узкий – _____

6. Узнай число, месяц по порядку, год рождения игрока № 7. Сложи эти цифры. Ответ:_____

7. Лошадь ниже мухи. Лошадь выше жирафа. Кто выше всех? Ответ:_____

8. Мама купила 4 шара красного и голубого цвета. Красных шаров было больше, чем голубых. Сколько шаров каждого цвета купила мама? Ответ:_____

9. Мама, папа и я сидели на скамейке. В каком порядке мы сидели, если известно, что папа сидел слева от меня и справа от мамы? Ответ:_____

Задания к «Файлу № 2»

Задание 2

Аккуратно выполняй инструкцию и помни, что за каждое правильно выполненное задание ты получаешь баллы, а за грубость, необоснованную помеху другим, шум – лишаешься «жизни».

1. Катя выше Лизы. Лиза выше Лены. Кто выше всех?

Ответ:_____

2. У игрока № 13 узнай номер дома, в котором он живет. К полученному числу прибавь 45. Запиши ответ. Ответ:_____

3. Отгадай загадку:
Чуть дрожит на ветке
Лента на просторе.
Узкий кончик – в родничке,
А широкий – в море.
Ответ:_____

4. Установи закономерность и найди недостающее число.

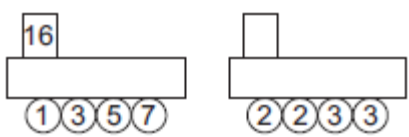
2	5	7
6	1	7
1	4	

5. Допиши предложение: Врач – это_____, который_____

6. Напиши противоположные по значению слова:
Тьма – _____
Старый – _____
Старик – _____
Зима – _____
День – _____

7. Рыбак поймал окуня, ерша и щуку. Щуку он поймал раньше, чем окуня, а ерша позже, чем щуку. Какую рыбу он поймал первой? Ответ:_____

4. Вставь недостающее число.



9. На веревке завязали пять узлов, на сколько частей эти узлы разделили веревку?
Ответ:_____

Задания к «Файлу № 2»

Задание 3

Аккуратно выполняй инструкцию и помни, что за каждое правильно выполненное задание ты получаешь баллы, а за грубость, необоснованную помеху другим, шум – лишаешься «жизни».

1. Допиши предложение:
_____– это человек, который играет на скирпке.

2. Напиши противоположные по значению слова:
Ясный – _____
Плюс – _____
Радость – _____
Мир – _____
Дружба – _____

Мокрый – _____

3. Прон веселее Лени. Прон печальнее Киры. Кто печальнее всех? Ответ:_____

4. Узнай у игрока № 1 ответ на задание, напечатанное в бланке под № 1. К этому числу прибавь 12, а затем отними 5. Запиши полученное число. Ответ:_____

5. Отгадай загадку:

Утром бусы засверкали
Всю траву собой заткали.
А пошли искать их днем,
Ищем, ищем – не найдем.

Ответ:_____

6. Установи закономерность и установи недостающее число.

7	16	9
5	21	16
9		4

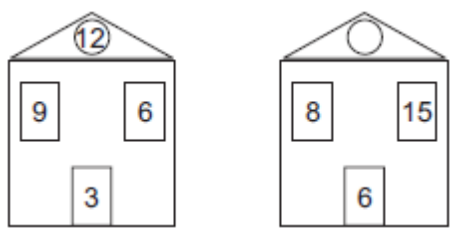
7. Мама, папа и я сидели на скамейке. В каком порядке мы сидели, если известно, что мама сидела справа от меня, а папа справа от мамы? Ответ:_____

8. Вставь пропущенное слово.

КАНВА (ВНУК) УЛИКА

ХОЛСТ (_____) ОЛЕНЬ

9. Вставь недостающее число.



Задания к «Файлу № 2»

Задание 4

Аккуратно выполняй инструкцию и помни, что за каждое правильно выполненное задание ты получаешь баллы, а за грубость, необоснованную помеху другим, шум – лишаешься «жизни».

1. Узнай у игрока № 2 его полное имя и отчество. Сосчитай общее количество букв в его имени. Запиши полученное число. Ответ:_____

2. Допиши предложение: _____– это человек, который водит машину.

3. Мама, папа и я сидели на скамейке. В каком порядке мы

сидели, если известно, что я сидел слева от папы, а мама слева от меня? Ответ:_____

4. В пакете лежат конфеты двух сортов. Какое наименьшее число конфет (не видя их) надо вытащить из пакета, чтобы среди них были хотя бы две одного сорта? Ответ:_____

5. Собака легче, чем жук. Собака тяжелее, чем слон. Кто легче всех? Ответ:_____

6. Отгадай загадку:

Бегу я как по лесенке,
По камушкам звеня,
Издалека по песенке
Узнаете меня.

Ответ:_____

7. Напиши противоположные по значению слова:

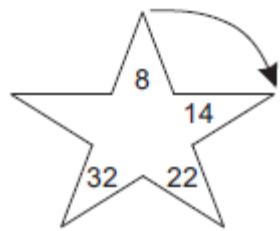
Белый – _____

Бледный – _____

Богатый – _____

Веселый – _____

Больной – _____



8. Вставь недостающее число.

9. Установи закономерность и найди недостающее число.

2	5	7
6	1	7
1	4	

Ответы к заданиям (к «Файлу № 2»)

Задание 1

Аккуратно выполняй инструкцию и помни, что за каждое правильно выполненное задание ты получаешь баллы, а за грубость, необоснованную помеху другим, шум – лишаешься «жизни».

1. Допиши предложение:

Машинист – это человек, который _____ *водит машину* _____

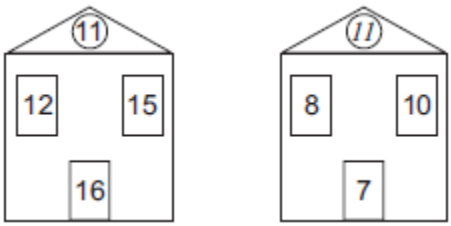
_____

2. Установи закономерность и установи недостающее число.

2	5	9
4	7	3
6	12	

3. Отгадай загадку:
По морю идет, идет,
А до берега дойдет —
Тут и пропадет.
Ответ:_____ *волна* _____

4. Вставь недостающее число.



5. Напиши противоположные по значению слова:
Старый – _____ *новый* _____
Полезный – _____ *вредный* _____
Мокрый – _____ *сухой* _____
Честный – _____ *лживый* _____
Узкий – _____ *широкий* _____

6. Узнай число, месяц по порядку, год рождения игрока № 7. Сложи эти цифры. Ответ:_____

7. Лошадь ниже мухи. Лошадь выше жирафа. Кто выше всех? Ответ:_____ *муха* _____

8. Мама купила 4 шара красного и голубого цвета. Красных шаров было больше, чем голубых. Сколько шаров каждого цвета купила мама? Ответ:_____ *3 – красных, 1 – голубой* _____

9. Мама, папа и я сидели на скамейке. В каком порядке мы сидели, если известно, что папа сидел слева от меня и справа от мамы?
Ответ:_____ *мама, папа, я* _____

Ответы к заданиям (к «Файлу № 2»)

Задание 2

Аккуратно выполняй инструкцию и помни, что за каждое правильно выполненное задание ты получаешь баллы, а за грубость, необоснованную помеху другим, шум – лишаешься «жизни».

1. Катя выше Лизы. Лиза выше Лены. Кто выше всех?
Ответ: _____ *Катя* _____

2. У игрока № 13 узнай номер дома, в котором он живет. К

полученному числу прибавь 45. Запиши ответ. Ответ:_____

3. Отгадай загадку:

Чуть дрожит на ветке
Лента на просторе.
Узкий кончик – в родничке,
А широкий – в море.

Ответ:_____ *река* _____

4. Установи закономерность и найди недостающее число.

2	5	7
6	1	7
1	4	*5*

5. Допиши предложение: Врач – это_____ *человек* _____, который_____ *лечит* _____

6. Напиши противоположные по значению слова:

Тьма – _____ *свет* _____

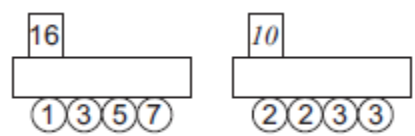
Старый – _____ *молодой* _____

Старик – _____ *ребенок* _____

Зима – _____ *лето* _____

День – _____ *ночь* _____

7. Рыбак поймал окуня, ерша и щуку. Щуку он поймал раньше, чем окуня, а ерша позже, чем щуку. Какую рыбу он поймал первой? Ответ:_____ *щуку* _____



4. Вставь недостающее число.

9. На веревке завязали пять узлов, на сколько частей эти узлы разделили веревку?

Ответ:_____6_____

Ответы к заданиям (к «Файлу № 2»)

Задание 3

Аккуратно выполняй инструкцию и помни, что за каждое правильно выполненное задание ты получаешь баллы, а за грубость, необоснованную помеху другим, шум – лишаешься «жизни».

1. Допиши предложение:

_____ *Скрипач* _____– это человек, который играет на скрипке.

2. Напиши противоположные по значению слова:

Ясный – _____ *пасмурный* _____

Плюс– _____ *минус* _____

Радость – _____ *вражда* _____

Радость – _____ *горе* _____

Дружба – _____ *война* _____

Мокрый – _____ *сухой* _____

3. Прон веселее Лени. Прон печальнее Киры. Кто печальнее всех? Ответ:_____ *Леня* _____

4. Узнай у игрока № 1 ответ на задание, напечатанное в бланке под № 1. К этому числу прибавь 12, а затем отними 5. Запиши полученное число. Ответ:_____

5. Отгадай загадку:

Утром бусы засверкали
Всю траву собой заткали.
А пошли искать их днем,
Ищем, ищем – не найдем.

Ответ:_____ *роса* _____

6. Установи закономерность и установи недостающее число.

7	16	9
5	21	16
9	*13*	4

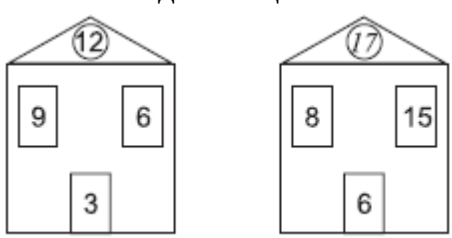
7. Мама, папа и я сидели на скамейке. В каком порядке мы сидели, если известно, что мама сидела справа от меня, а папа справа от мамы? Ответ:_____ *я, мама, папа* _____

8. Вставь пропущенное слово.

КАНВА (ВНУК) УЛИКА

ХОЛСТ (*СЛОН*) ОЛЕНЬ

9. Вставь недостающее число.



Ответы к заданиям (к «Файлу № 2»)

Задание 4

Аккуратно выполняй инструкцию и помни, что за каждое правильно выполненное задание ты получаешь баллы, а за грубость, необоснованную помеху другим, шум – лишаешься «жизни».

1. Узнай у игрока № 2 его полное имя и отчество. Сосчитай общее количество букв в его имени. Запиши полученное число.

Ответ:_____

2. Допиши предложение: _____ *Шофер* _____– это человек, который водит машину.

3. Мама, папа и я сидели на скамейке. В каком порядке мы сидели, если известно, что я сидел слева от папы, а мама слева от меня? Ответ:_____ *мама, я, папа* _____

4. В пакете лежат конфеты двух сортов. Какое наименьшее число конфет (не видя их) надо вытащить из пакета, чтобы среди них были хотя бы две одного сорта? Ответ:_____ *3* _____

5. Собака легче, чем жук. Собака тяжелее, чем слон. Кто легче всех? Ответ:_____ *слон* _____

6. Отгадай загадку:

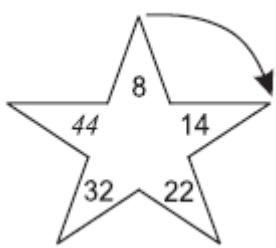
Бегу я как по лесенке,
По камушкам звеня,
Издалека по песенке
Узнаете меня.

Ответ:_____ *река* _____

7. Напиши противоположные по значению слова:

Белый – _____ *черный* _____
Бледный – _____ *румяный* _____
Богатый – _____ *бедный* _____
Веселый – _____ *грустный* _____
Больной – _____ *здоровый* _____

8. Вставь недостающее число.



9. Установи закономерность и найди недостающее число.

2	5	7
6	1	7
1	4	*2*

Задания к «Файлу № 3»

1. Подсчитайте количество ступенек на лестнице, идущей от пункта охраны на второй этаж.

Ответ:_____

2. Назовите символ нашей школы.

Ответ:_____

3. Сколько автобусов в нашей школе? Ответ:_____

4. Назовите самый длинный маршрут школьного автобуса. Ответ:_____

5. Какое любимое лакомство у классного руководителя 7 «А» класса Ивановой Марии Петровны? Ответ:_____

6. Что обозначает имя Наталия при переводе на русский язык? Ответ:_____

7. Назовите количество человек в Совете школы? Ответ:_____

8. Какое количество фотографий висит вдоль лестниц? Ответ:_____

9. Сколько психологов работает в школе? Ответ:_____

10. Назовите количество шкафчиков для одежды, стоящих при входе в детский сад. Ответ:_____

11. Назовите количество вешалок в раздевалке. Ответ:_____

12. Сколько охранников работает в школе? Ответ:_____

13. Подсчитайте количество подсолнухов на картине, висящей возле лестницы. Ответ:_____

14. Какое количество фотографий с изображением Иванова И. И. размещено на стенде «Ветер странствий» Ответ:_____

15. Сколько крючков на одной вешалке в раздевалке? Ответ:_____

16. Сколько ячеек для обуви находится в раздевалке? Ответ:_____

17. Сколько фотографий расположено на стенде «Планета ЭШЛ»? Ответ:_____

18. Сколько собак охраняет ЭШЛ? Ответ:_____

19. Кем по гороскопу является Иванова Мария Ивановна? Ответ:_____

Бланк

Буду работать самостоятельно	Буду работать с группой

Приложение 6

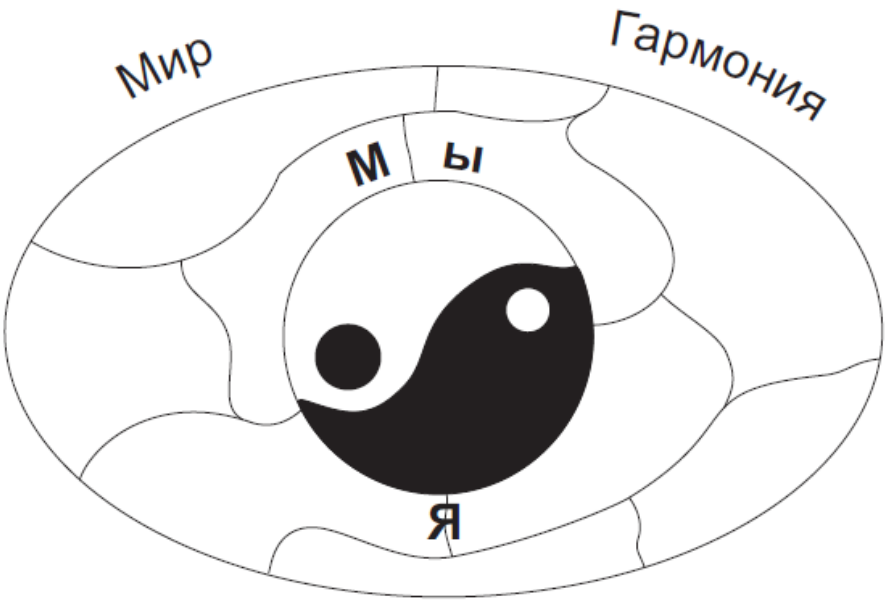
Клятва вступающих в мир Хаоса

«Мы, вступая в разрушенный хаосом мир, клянемся пройти выпавший нам путь до конца, не свернув с дороги на полпути.

Мы приложим все свои силы для того, чтобы внести порядок и гармонию в мир Хаоса.

Мы сохраним наше единство, останемся верны нашей дружбе, не покинем друга в беде».

Карта мира



Глава 2 «Игры-проживания» в работе с детскими коллективами

«Игры-проживания» в работе с детьми и подростками позволяют моделировать ситуации, в которых участники учатся строить свою деятельность и отношения, соотносясь с заданными условиями, правилами, своими интересами и интересами других людей. В зависимости от поставленных задач такие игры позволяют сделать акцент как на деятельностном, так и на ценностном аспектах человеческой жизни и человеческих отношений. Мир, в который погружает участников ведущий, необходимо освоить – то есть организовать жизнедеятельность, наполнить нормами и ценностями собственного существования. По сути дела, основная идея таких игр может быть выражена следующим утверждением: что бы ни происходило, как бы ни складывались обстоятельства – это твоя жизнь и ты определяешь ее содержание, ее ценности и смыслы. Конечно, конкретная задача, степень ее приближения к сверхзадаче варьируется в зависимости от возраста участников и уровня их личностной зрелости. В этот сборник мы включили 3 игры-«проживания», рассчитанные на детей разного возраста.

«Волшебная поляна» – это игра для малышей, учеников 1–2 классов. Поляна, которую обустраивают дети – это, по сути дела, их класс, пространство повседневных взаимоотношений. Найти место каждому и создать сообщество, комфортное для всех, – главная задача участников. Это удивительно теплая игра, она умиротворяет даже те классы, в которых отношения детей складываются непросто. Возможно, это связано с тем, что игра предоставляет каждому его личное пространство. Человек, имеющий право на личный Мир, как правило, значительно терпимее относится к тем, кто его окружает. Игра предоставляет широкие возможности для психолого-педагогических наблюдений. Поэтому мы предлагаем педагогам не участвовать в ней непосредственно, а побыть в роли заинтересованного, включенного в эмоциональные события наблюдателя.

«Перекресток» – это игра для подростков, учащихся седьмых – восьмых классов. Пожалуй, ее трудно однозначно отнести к категории «игр-проживаний». В ней есть элементы драмы, а для некоторых участников, сделавших свой выбор, она вообще не превращается в игру. Ценностный выбор, который совершают участники в самом начале, одних погружает в учебную деятельность, других – в развлечение без всякой педагогической

подоплеки, третьих – в «игру-проживание», модифицированный вариант хорошо известного «Необитаемого острова». В этой игре очень важно участие всего класса, так как она во многом ориентирована на межличностные отношения, их прояснение, осознание и совместное построение.

«Островитяне» – еще одна вариация на тему «Необитаемого острова». Игра возникла как средство решения конкретной социальнопсихологической проблемы подросткового коллектива – отсутствия внешних границ группы и, как следствие, – трудностей в формировании общего «Я» – образа группы. Игра проводилась в абсолютно незнакомом для ребят помещении, что придало ей особый колорит тайны, исключительности. Однако возможности данного действа этим не ограничиваются. Игра обладает хорошим диагностическим потенциалом, создает условия для получения ценного опыта коллективной деятельности и межличностного общения в личностно безопасной ситуации.

«Волшебная поляна»

Время, необходимое для проведения игры – 1 час 20 минут.

Для проведения игры потребуется два помещения: в одном проходит разминка и погружение в игровую ситуацию, а во втором – разворачивается основное игровое действие. В связи с этим первым помещением может быть класс, а вторым – актовый зал или тренинговый кабинет.

Возможности игры

Игра разработана для учеников первых классов, проводится во второй четверти учебного года с целью изучения особенностей процесса адаптации. Основная задача игры: предоставление детям опыта межличностного взаимодействия в ситуации, предполагающей обмен информацией, налаживание отношений, кооперацию и построение личного пространства. Игра имеет также большое диагностическое значение.

Психологи и педагоги не включены в игру, они являются наблюдателями, т. к. игровое действие позволяет получить интересный диагностический материал.

Содержание игры и игровая цель

Эта игра позволяет детям оказаться в лесу, на волшебной поляне, которую предстоит мысленно увидеть, реально обустроить и приспособить для себя лично и всей группы в целом. Поляна окажется такой, какой ее создадут дети. Нормы и правила взаимоотношений в новом необычном сообществе тоже зависят только от тех, кто будет на этой полянке жить.

Материалы и требования к организации игры

Необходимые материалы:

• несколько листов ватмана (в зависимости от количества участников);

• цветные карандаши или мелки;

• наборы детской посуды;

• разнообразные мягкие игрушки;

• куклы, машинки, конструкторы «Лего»;

• большие куски светлой ткани, например, простыни (по количеству участников);

• платки, различные куски ткани;

• колокольчик;

• музыкальное сопровождение.

Участники

Игра предназначена для детей 6–7 лет. Оптимальное количество участников – от 10 до 20 человек. Для проведения игры необходимы один ведущий и один ассистент. Ассистировать

психологу может педагог или воспитатель данного класса.

Сценарий игры

Ведущий заходит в класс и предлагает детям немного поиграть. Проводится тематическая игра-разминка: «Угадай животное».

…

Ведущий. *Здравствуйте, ребята. Рад вас видеть. Давайте поиграем в игру «Угадай животное». Нам нужно выбрать водящего, которому предстоит угадывать, каких животных вы изображаете. Все должны представлять разных животных. Как вы думаете, что для этого необходимо сделать?*

Дети высказывают свои предположения. Ведущий должен подвести детей к выводу, что надо договориться друг с другом о том, кто какое животное будет изображать.

…

Ведущий. *Водящий будет выходить из класса, а вы в это время должны договориться, кто какое животное изображает.*

Ведущий в начале игры помогает детям договориться, а затем участники пытаются делать это самостоятельно. Хорошо, если все желающие побывают в роли водящего.

…

Ведущий. *Вы очень хорошо справились с заданием, сумели изобразить разных животных. Как вы думаете, животным нравится жить в лесу? Почему?*

Дети по очереди высказывают свое мнение.

…

Ведущий. *Давайте представим, что сегодня у нас появилась возможность попасть в волшебный лес и пожить в нем. Но, чтобы оказаться в лесу, нам надо проделать путь, на котором будут встречаться различные препятствия, и их нужно суметь преодолеть. Вы готовы? Тогда в путь. Встаньте все в колонну по одному за таким-то.*

Называется имя ребенка. Желательно, чтобы он был бойким и сообразительным.

…

Ведущий. *Сейчас вы змейкой пойдете по воображаемой тропинке. По дороге вам будут встречаться различные препятствия, которые я буду называть. Задача водящего решить, как это препятствие можно преодолеть, сказать нам об этом и показать, как он станет это делать. Вы должны точно повторять его движения, преодолевая препятствие. По моему хлопку все останавливаются, водящий становится в хвост змейки и водящим становится тот, кто оказался первым в колонне.*

В ходе этой игры дети передвигаются из класса во второе игровое помещение – зал или тренинговый кабинет. Если класс небольшой и все дети могут побывать в роли водящего, количество препятствий должно соответствовать числу участников игры. Во время игры можно использовать музыкальное сопровождение. Хорошо если музыка подобрана в соответствии с преодолеваемым детьми препятствием. Этот игровой этап заканчивается, когда дети входят в зал.

…

Ведущий. *Наконец-то мы с вами попали в лес и оказались около волшебной поляны. Давайте присядем и немного отдохнем. Устройтесь поудобнее, закройте глаза и попытайтесь представить, как может выглядеть волшебная поляна. Ее со всех сторон окружает лес или с одной стороны она плавно переходит в поле… (Пауза.) Какой именно лес растет около полянки? (Пауза.) Большая ли ваша поляна, что есть на ней? (Пауза.) Посмотрите, что за цветы там растут, есть ли холмики, отдельные кусты… Может быть, на ней есть съедобные ягоды? (Пауза.)*

Чтобы детям было легче представлять поляну, можно включить спокойную музыку из серии «Звуки природы».

…

Ведущий. *Я медленно считаю до пяти, на счет «пять» все открывают глаза и рассказывают, какую вы сумели увидеть поляну.*

Дети (по желанию) рассказывают о том, что им удалось представить.

…

Ведущий. *Каждый из вас сумел увидеть свою волшебную поляну, чем-то ваши поляны похожи, но чем-то и отличаются. А сейчас давайте попробуем все вместе нарисовать на листах бумаги нашу поляну. Постарайтесь, чтобы все могли*

принять участие в процессе. Попробуйте договориться друг с другом, кто что будет рисовать и в каком кусочке листа. Дайте возможность каждому нарисовать на поляне то, что он хочет.

Дети рисуют на одном большом листе. В это время звучит спокойная музыка. Желательно, чтобы использовалось то музыкальное сопровождение, которое помогало детям представлять поляну. Ведущий может помогать некоторым детям договориться, если возникает такая необходимость. При выполнении данного задания можно увидеть, каким образом взаимодействуют дети, кто испытывает проблемы в выборе места для рисунка, не знает, что рисовать, четко обозначает границы в рисунке и не позволяет другим нарушать их.

...

Ведущий. *Заканчиваем рисовать. Можно пройтись и посмотреть, какая получилась поляна. Если кому-то что-то непонятно, можно задать вопросы тому, кто это нарисовал.*

Детям дается несколько минут для того, чтобы внимательно рассмотреть рисунок и задать друг другу вопросы.

...

Ведущий. *Посмотрите еще раз, у нас получилась красивая и необычная поляна. Вот на такой прекрасной поляне мы можем сегодня пожить. Как вы думаете, что нам в первую очередь понадобится для жизни на поляне?*

Дети высказывают свои предположения. Задача ведущего, если дети не догадаются, привести их к выводу, что нужны дома.

...

Ведущий. *Правильно, для того чтобы жить на поляне, нам понадобятся дома. Сейчас вам предстоит их построить. Все вы, наверное, знаете, что у каждого дома есть основа, или, как говорят строители, – фундамент. Вам предстоит заложить фундамент своих домов. Для этого вы получите простыню и выберете то место на поляне, где вам хочется строить дом. На выбранном месте надо расстелить простыню.*

Дети по очереди подходят к ведущим, получают простыни, свободно передвигаясь по залу, ищут себе место для строительства дома. Ведущему важно пронаблюдать, как дети решают расположить свои дома на поляне, чьи дома окажутся по соседству, а кто поселится один.

…

Ведущий. *Вижу, что все нашли место для своего дома и успели заложить фундамент. А теперь я прошу зайти в свои дома, устроиться в них поудобнее, закрыть глаза и представить, что вы находитесь в собственном доме. (Пауза.) Постарайтесь прислушаться к себе и понять, хорошо ли вы себя чувствуете? (Пауза.) Теперь подумайте и представьте, как можно ваш дом украсить, благоустроить? Медленно откройте глаза, сейчас, когда зазвучит музыка, вы подойдите к столу. На столе лежат разные предметы. Вам надо выбрать только те, которые необходимы для благоустройства вашего дома. Времени вам дается немного, как только прозвенит колокольчик, все прекращают*

украшать дома и занимают место внутри.

Во время выполнения задания звучит спокойная музыка. Ведущий помогает детям распределить между собой предметы, и через 10–15 минут звонит в колокольчик.

…

Ведущий. *Прошу всех зайти в свои дома. Наступила ночь. Все ложатся спать. Потянули сначала ручки, а потом ножки. Закрыли глазки, устроились удобно в кроватках. А теперь пытаемся представить, как изменилась наша полянка с наступлением ночи. (Пауза.) Вокруг тишина. (Пауза.) Но вот вылетела сова на ночную охоту. Где-то в траве зашуршал ежик. (Пауза.) Яркая луна осветила поляну, стала видна вся ночная жизнь. (Пауза.) Но вот появился первый лучик солнца, и поляна постепенно наполняется светом. Все вокруг проснулось. (Пауза.) Мы с вами тоже проснулись. Открыли медленно глазки, потянулись. (Пауза.) Наступило утро.*

Во время этого упражнения звучит спокойная, тихая музыка. Ведущий произносит текст медленно, спокойно, чтобы дети могли расслабиться и отдохнуть. После последнего предложения начинает звучать веселая музыка.

…

Ведущий. *Все проснулись и встали. А теперь вы можете пожить один день на поляне так, как вам хочется. Помните лишь о том, что, когда прозвенит колокольчик, вы должны будете вернуться в свои*

дома.

Этот текст ведущий может говорить на фоне веселой музыки. На данном этапе игры дети самостоятельно выстраивают свою жизнь на поляне. Ведущий и ассистент наблюдают за ребятами, отслеживая, как дети проживают день на поляне:

• каждый сам по себе;
• общаются (на поляне или в домах);
• кто из детей с кем взаимодействует;
• каков характер взаимодействия.

Продолжительность этого этапа может быть различной в зависимости от особенностей детей – от 25 до 50 минут. Ведущий звонит в колокольчик, веселая музыка прекращается. Начинает звучать спокойная музыка.

…

Ведущий. *Все зашли в свой дом. Наступила ночь. Все ложатся спать. Потянули сначала ручки, а потом ножки. Закрыли глазки, устроились удобно в кроватках. А теперь пытаемся вспомнить, как вам жилось на полянке? (Пауза.) Что понравилось? (Пауза.) Чего не хватало? (Пауза.) Наступило утро. Все проснулись. Расскажите, как вам жилось на лесной поляне? Все ли было хорошо?*

Последний этап игры можно проводить по-разному: обсуждение может проходить, когда дети находятся каждый в своем доме или же взрослые и дети садятся в круг. Ведущий должен сам выбрать наиболее подходящий для данного класса вариант. В ходе обсуждения дети и взрослые делятся своими впечатлениями об игре. Рассказывают о том, что им особенно понравилось и запомнилось и чего, по их мнению, не хватало.

Личный опыт

Эта игра дает прекрасную возможность педагогу и психологу увидеть детей в различных ситуациях, в свободной игровой деятельности. Наблюдая за детьми во время игры, можно выделить ребят, испытывающих трудности в общении со сверстниками, не умеющих свободно играть в заданном игровом пространстве, готовых к внутригрупповому взаимодействию и не

готовых.

Таблица 1 **Общая схема игры «Волшебная поляна»**

Этапы игры	Действия ведущих	Действия участников	Необходимые материалы	Время
Разминка	Ведущий рассказывает, как можно попасть в волшебный лес	Участники сидят в классе за партами	Музыка для игры	5 мин
Создание волшебной поляны	Ведущий приводит детей в зал и предлагает представить поляну	Участники садятся на краю ковра	Музыка из серии «Звуки природы»	3 мин
	Ведущий предлагает классу нарисовать волшебную поляну	Дети берут листы бумаги и под музыку рисуют		7–8 мин
Создание собственного дома на поляне	Ведущие раздают простыни для строительства домов, предлагают представить, как можно украсить свой дом	Участники под музыку получают простыни и начинают искать на поляне место для своего дома	Расслабляющая музыка, простыни, разные домашние предметы, микрофон, колокольчик	2–3 мин
	Ведущие распределяют между детьми разные вещи и атрибуты	Участники решают, как они украсят свой дом, под музыку выбирают необходимые предметы		5–7 мин
	Ведущий предлагает вернуться в свои дома и представить, что наступила ночь, зачитывает соответствующий текст	Участники садятся в своих домах и стараются представить то, что им говорит ведущий		3 мин
Один день на поляне (совместное проживание ситуации)	Ведущий под музыку сообщает, что наступило утро, и можно жить на поляне так, как хочется	Участники под музыку начинают изображать свою жизнь на поляне	Веселая музыка	25–40 мин
Обсуждение игры	Ведущий звонит в колокольчик и просит вернуться в свои дома, т. к. наступила ночь. Звучит текст, настраивающий на обсуждение игры	Участники возвращаются домой и ложатся спать. Обдумывают, как они прожили день на поляне	Колокольчик, спокойная музыка, микрофон	2–3 мин
	Просит остаться на местах сесть (в круг) и поделиться ощущениями	Остаются на местах и обсуждают игру		5 мин

Также это игровое действие позволяет увидеть, кто из детей пользуется наибольшей популярностью, кто с кем стремится построить отношения. Получив данную информацию, педагог и психолог могут планировать дальнейшую работу с классом с учетом его индивидуальных и групповых особенностей.

«Перекресток»/«Стежки-дорожки»

Время игры – 2,5–3 часа.

Для проведения этой игры необходимо иметь минимум три свободных кабинета.

Возможности игры

Эта игра предназначена для детей седьмых-восьмых классов. Круг педагогических задач, решаемых здесь, достаточно широк. Это и возможность самостоятельного принятия решений, и проживание последствий сделанного выбора, и обучение навыкам ведения групповых дискуссий, и опыт коллективного творческого взаимодействия.

В игре нет четких результатов, известных заранее. Группа сама создает уникальный сценарий происходящего действия. То, каким образом разворачиваются события, может служить замечательным наглядным материалом для диагностики межличностных отношений в коллективе. Если в детском коллективе наблюдается положительная динамика развития, игра дает дополнительный импульс, предоставляет детям возможность получить удовольствие от общения друг с другом и построения собственного уникального мира. Часто игра вскрывает внутренние конфликты, существующие в коллективе. В этом случае требуется последующая психолого-педагогическая работа, направленная на совместный с детьми анализ происшедшего, поиск путей преодоления кризиса.

Содержание игры и игровая цель

Вначале участникам предлагается самостоятельно решить, как они проведут отведенное для игры время. Предлагается три варианта: игра «Необитаемый остров», дискотека, консультация педагога-предмет-ника с возможностью получить дополнительную отметку. Дальнейшее проживание ситуаций осуществляется в соответствии с выбором. Изменить решение в ходе игры нельзя. Итогом становится совместное обсуждение положительных и отрицательных последствий осуществленного выбора.

Материалы и требования к организации игры

Необходимые материалы:

• ватман;

• карандаши, фломастеры, мелки восковые, ручки;

• бумага формата А4, А3;

• музыкальное оформление (ритмичная музыка для проведения дискотеки и спокойная, расслабляющая для дискуссии);

• прохладительные напитки и легкие закуски.

Должен быть приглашен педагог-предметник, к которому участники мероприятия испытывают особое уважение. Так как игра предоставляет богатый материал для диагностики и развития коллектива, желательно включить в игру классного руководителя. Его задача – проживание ситуации наравне с детьми.

Сценарий игры

Перед началом игры проводится психодинамическая разминка, целью которой является создание психологического климата, позволяющего перейти к основному игровому содержанию.

Участники переходят в другой кабинет, в котором находится «камень». На нем надпись: «Налево пойдешь – веселье найдешь. Без печали и забот время рядышком пройдет»; «Направо пойдешь – отметку найдешь. Время даром не теряя, сможешь проявить себя. Главное в жизни – учение – свет. Даром не трать молодых своих лет»; «Прямо пойдешь – себя обретешь. Здесь не веселье тебе, не учеба, а коллективная жизнь и работа».

...

Ведущий. *С давних пор символом трудности принятия решения служит камень, расположенный на перекрестке. Жизнь предоставляет каждому из нас огромное количество возможностей. Научиться выбирать и нести ответственность за сделанный выбор – вот задача каждого из нас. И сейчас мы с вами находимся на перекрестке, возле того самого «камня». Есть три направления, в которых можно двигаться. Вы видите, что предлагается вам на каждом пути. В нашем игровом пространстве, как и в реальной жизни, мы не можем точно сказать, что ждет нас впереди. Есть лишь приблизительное представление о дальнейших возможностях. Каждый из вас волен сделать выбор. Подумайте и*

скажите, что вы выбираете.

Конкретное содержание предлагаемой деятельности на этом этапе не раскрывается. Группы формируются в зависимости от выбора. Таким образом, может появиться от одной до трех групп.

Далее ведущий раскрывает содержание деятельности на каждом направлении.

…

Ведущий. *Итак, вы приняли решение. Можно сказать, что вы уже пошли по выбранной дороге. И чем дальше мы проходим по какому-либо пути, тем больше узнаем о том месте, в котором находимся. Сейчас вы сможете узнать, что же конкретно вас ожидает. Веселье – это дискотека. В течение двух часов тем, кто выбрал это направление, предоставляется возможность повеселиться без контроля взрослых. У вас будет свободный кабинет, где есть возможность послушать музыку, есть прохладительные напитки и легкая закуска. Обязательное условие – в течение оговоренного времени, а именно двух часов, нельзя покидать помещение.*

Второе направление – возможность получить дополнительную консультацию и заработать отметку у одного из самых любимых и авторитетных педагогов.

Третий путь – возможность принять участие в психологической игре. Теперь вы знаете точно, что именно выбрали. И если ваш первоначальный выбор не кажется удачным, еще есть возможность «вернуться» назад и пойти по другому пути. Можно вместе обсудить предложенные возможности. Но в конечном итоге каждый делает выбор самостоятельно.

Участники могут изменить свой первоначальный выбор. Проводится коллективное обсуждение имеющихся возможностей. На этом этапе игроки могут убеждать друг друга сделать тот или иной выбор. Обсудив, каждый самостоятельно принимает решение и оглашает его.

…

Ведущий. *Выбор сделан. Возможности изменить решение больше не будет. И сейчас каждый продолжит движение в выбранном направлении. Те, кто выбрал беззаботное веселье, отправляются в кабинет такой-то (называется кабинет), педагог вас ждет для консультации в кабинете таком-то, психологическая игра будет проходить в кабинете таком-то.*

Участники расходятся в соответствии с выбором по трем кабинетам. Ведущие отдельно с каждой группой проводят обсуждение совершенного выбора. С детьми, выбравшими общение с педагогом-предметником, такую работу может выполнить сам учитель.

Примерный перечень вопросов для обсуждения:

• почему решили сделать именно этот выбор;

• что вы чувствуете по поводу того, что часть ребят ушли в других направлениях;

• трудно ли было сделать выбор;

• что повлияло на выбор.

После проведения обсуждения взрослые покидают ребят, выбравших дискотеку, еще раз напомнив, что в течение двух часов нельзя покидать кабинет.

Далее следует сценарий игры «Необитаемый остров».

Перед началом проводится психодинамическая разминка, позволяющая участникам освоить новое пространство и настроиться на игровое восприятие действительности.

Звучит музыка для релаксации.

…

Ведущий. *Выберите наиболее комфортное для себя место в этом кабинете. Устройтесь поудобнее, закройте глаза и представьте себе, что все вы являетесь жителями далекого острова, затерявшегося в бескрайних просторах океана. Вы*

здесь жили всегда, так же, как и ваши предки. Как появились люди на этом острове, сейчас уже нельзя сказать с достоверной точностью. Существует много легенд по этому поводу. Жизнь на острове изолирована от других земель. И островитяне даже не знают наверняка, существует ли где-либо еще земля и жизнь на ней. На острове нет ресурсов, которые позволили бы совершать длительные путешествия. Представьте себе этот остров и себя на острове. Чем вы занимаетесь? Как устроена ваша жизнь? Я попрошу вас открыть глаза, сесть в круг и рассказать об этом.

Сейчас мы выслушали ваши истории. Но у острова в целом и у народа, населяющего его, есть и всеобщая история. Для нас пока являются тайной особенности географического положения, климатические и биологические характеристики, мы не знаем, как здесь развивалась человеческая цивилизация, не знаем, на какой ступени исторического развития находится общество. У этого остова нет пока даже названия. И сейчас нам предстоит все это создать. Для этого я вас попрошу разбиться на три группы в зависимости от того, чем вы предпочтете заняться. Одна группа будет разрабатывать проект «История островного государства», вторая – «Особенности географического положения острова. Природные ресурсы», третья – «Политическое устройство». Вы можете пользоваться карандашами, мелками, фломастерами для изображения таблиц, схем, рисунков,

карт. Потом каждая группа представит свой проект. Если его одобрят остальные участники, он считается принятым. И дальше островитяне строят свою жизнь с учетом того, что сказано в предложенных проектах.

Участники готовят и представляют проекты. Проводится коллективное обсуждение. В процессе дискуссии необходимо установить соответствие между тремя различными проектами. Это достигается путем голосования, либо ведущий может занять директивную позицию и принимать решение самостоятельно.

…

Ведущий. *Наш остров теперь приобрел свое лицо. В соответствии с законодательным проектом нам предстоит выбрать органы управления (это может быть вождь, царь, парламент и т. д.). Вы можете выдвигать свои кандидатуры.*

Ведущий проводит тайное голосование и оглашает результаты.

…

Ведущий. *А теперь пускай каждый из вас представит, чем он занимается, какой образ жизни ведет? Расскажите об этом.*

Ведущий предлагает детям большой лист бумаги, на котором изображены границы острова (2 ватмана, скрепленных вместе).

…

Ведущий. *Здесь представлен контур острова, на котором вы живете. Обсудите, как вы видите*

остров в целом и отдельные его уголки. Изобразите это. Где ваш дом? Что находится рядом?

Закончив работу, участники рассказывают о том, что нарисовали. Рисунки могут быть очень разными. Иногда дети рисуют свой дом и себя, как часть единого мира. Иногда «выстраивают» огромные заборы, тщательно отгораживая свой кусочек рисунка от остальных. Иногда вокруг основного пространства появляются маленькие островки, и на них «селятся» одиночки или небольшие компании, пожелавшие отделиться. Может появиться также изображение армии и оружия. Ведущий ни в коем случае не критикует работу участников, но при обсуждении просит объяснить, почему рисунок именно таков? Как складываются отношения с соседями? Что хотелось бы изменить? Обсуждение предоставляет богатый диагностический материал. И взрослые и дети могут увидеть особенности взаимоотношений в классе. Ведущий в этот момент должен предоставить участникам возможность отреагировать на происходящее и не потерять при этом нить игры, уйдя в обсуждение сложившихся отношений.

…

Ведущий. *(Звучит музыка для релаксации.) Я попрошу вас расположиться удобно, закрыть глаза. (Пауза.) Представьте себе этот остров. (Пауза.) Раннее утро. Вы просыпаетесь. (Пауза.) Какая погода сегодня за окном? (Пауза.) Что вы делаете дальше? (Пауза.) Какими событиями наполнен этот день? (Пауза.) Вы работаете или учитесь? (Пауза.) С кем встречаетесь? (Пауза.) День подходит к концу. Что ждет вас вечером? (Пауза.) Еще один день на острове прожит. Наступает ночь, вы ложитесь спать. Ночью пошел сильный дождь. Разыгрался шторм. В островном государстве это не редкость. Утром островитяне*

увидели, что шторм вынес на берег большое количество бревен. Из них можно построить большой корабль или использовать для хозяйственных целей. Впервые у островитян появилась реальная возможность покинуть привычный спокойный мир и отправиться в неизвестность, попытаться найти другие земли и других людей. (Пауза.) Сейчас я попрошу вас открыть глаза и вместе обсудить создавшуюся ситуацию и принять решение о том, как поступить с бревнами.

Разворачивается свободная дискуссия по поводу дальнейшего развития событий. При этом решение может приниматься разными способами:

• решение принимает орган управления островом;

• решение принимается голосованием;

• каждый индивидуально принимает решение;

• участники разбиваются на несколько противостоящих групп;

• другой вариант.

Ведущий должен быть готов гибко реагировать на различные варианты развития событий.

В зависимости от того, какое решение приняли дети, игра может разворачиваться в нескольких направлениях.

• Бревна использованы для хозяйственных нужд. Далее следует коллективное обсуждение того, как изменилась жизнь на острове после этого события и что послужило причиной отказа от возможности исследовать мир.

• Участники разделились на группы: часть островитян уплыла, часть осталась. Каждая группа пишет друг другу письмо, где рассказывает о причинах и последствиях совершенного выбора.

• Из бревен был построен корабль и все уплыли с острова. Происходит обсуждение причин, по которым было принято такое решение. Участники рассказывают, к чему привел их этот выбор.

• Другое.

На этом, собственно, игровое действие завершается. Ведущий просит участников сесть в круг.

...

Ведущий. *Игра закончена. Мы возвращаемся в нашу школу, в наш класс. Вы больше не островитяне. Вы – ученики. Я прошу каждого произнести фразу «Я – не островитянин. Я – и назвать свое имя». А теперь мы переходим к обсуждению игры.*

Возможные вопросы для обсуждения:

• какие мысли и чувства возникли после игры;

• что было самым важным;

• что понравилось;

• что не понравилось;

• о чем расскажете одноклассникам, которые находились в других группах.

Все три группы собираются вместе. Участники обмениваются мыслями и чувствами по поводу того, как они провели время. Ведущий должен быть готов к тому, что у детей разных групп может быть различное эмоциональное состояние. Кто-то доволен тем, как провел время, кто-то нет. В том случае, если произошел эмоциональный раскол класса, можно провести КТД, целью которого является объединение участников.

Личный опыт

На одной из игр дети, сделавшие первоначальный выбор в пользу дискотеки, очень быстро пожалели об этом. Они пытались включиться в игру «Необитаемый остров». Но мы уже не могли им этого позволить, это нарушило бы внутренний настрой «островитян». Да и первоначальное условие необходимо было соблюдать. На общем сборе после игры мы обнаружили, что группа «дискотека» чувствует себя довольно подавленной и отстраненной. Ребята не сели в общий круг, не стали принимать участие в обсуждении и всем своим видом демонстрировали пренебрежение к происходящему. При этом мы видели, что ребятам плохо, они ждут поддержки. «Островитяне» же, напротив, чувствовали необыкновенное единство и радость от только что пережитого приключения. Для снятия напряжения в классе и объединения всех участников, мы предложили продолжить игру. Все согласились. И тогда в течение получаса мы «снимали фильм» о жизни класса. Коротко приведем этапы этой игры.

1. Каждый участник придумывает название, жанр и главного героя фильма, в котором рассказывалось бы о классе.

2. Все по очереди озвучивают свое предложение.

3. Участники встают и подходят к тому человеку, чья идея

оказалась наиболее близкой к их собственной. Таким образом происходит выделение нескольких групп.

4. Группа совместно придумывает название, жанр и главного героя фильма.

5. У частники готовят и демонстрируют небольшие театрализованные отрывки из своего фильма.

Это небольшое упражнение позволило нашим участникам сбросить напряжение и почувствовать себя включенными в единое коллективное творческое дело.

Таблица 2 **Общая схема игры «Перекресток»/«Стежки-дорожки»**

Психодинамическая разминка				15 мин
Принятие решения у «камня»	Проводит участников к «камню». Предлагает сделать выбор	Стоят полукругом у «камня». Принимают и озвучивают индивидуальное решение	«Камень» с надписями	55 мин
Дискуссия у «камня»	Объясняет, что ожидает участников после принятия того или иного решения	Коллективно обсуждают предложенные варианты. Принимают индивидуальное решение		10 мин
Распределение участников на группы	Разводит участников в отдельные кабинеты	Расходятся по кабинетам в соответствии со своим выбором		15 мин
Обсуждение	Проводит обсуждение в разных группах	Высказывают свое мнение по поводу совершенного выбора	3 кабинета	15 мин
Психодинамическая разминка				10 мин
Погружение в ситуацию	Читает вводный текст	Закрыв глаза, представляют ситуацию. Делятся впечатлениями	Музыка для релаксации	15 мин

Создание проектов	Раздает канцелярские принадлежности	Работают в группах	Бумага А3, А4, восковые мелки, фломастеры, ручки	15 мин
Обсуждение проектов	Проводит обсуждение проектов			10 мин
Выбор органов само-управления	Раздает карточки для голосования	Выдвигают кандидатов. Проводят голосование	Бумага для голосования, карандаши (ручки)	15 мин
Рисунок острова	Раздает бумагу, принадлежности для рисования	Создают коллективный рисунок	Ватманы, восковые мелки	15 мин
Погружение в новую ситуацию	Читает текст	Закрыв глаза, представляют ситуацию	Музыка для релаксации	5 мин
Дискуссия	Проводит обсуждение возможных вариантов развития событий			15 мин
Обсуждение игры	Проводит обсуждение			15–20 мин
Подведение итогов	Проводит рефлексию со всеми тремя группами вместе			15 мин
Эмоцио-нальное сплочение участников	Проводит КТД			20 мин

«Островитяне»

Время, необходимое для проведения игры – 1 день.

Игровое помещение должно быть достаточно просторным, чтобы можно было легко обустроить несколько игровых мест.

Возможности игры

В основе игры лежит упражнение «Необитаемый остров», которое рассчитано на взрослую аудиторию, мы же адаптировали его для старших подростков. Основная идея игры – умение сочетать групповое решение и индивидуальный выбор, а также принимать и уважать выбор другого человека. В процессе игры группы и отдельные участники, сделавшие разный выбор, взаимодействуют между собой, поддерживают друг друга, находят теплые слова напутствия.

Содержание игры и игровая цель

Каждый из нас хотя бы раз мечтал оказаться на необитаемом острове, чтобы прожить там необыкновенную жизнь или кусочек жизни. Именно эту мечту могут реализовать участники игры. Они попадают на такой остров. В отличие от героев приключенческих книг они могут сами придумать и остров, и условия жизни. Правда, даже на придуманном острове вдруг появляются проблемы: кто-то стремится жить своей жизнью, кто-то – чтобы каждый был за всех и все за одного. Кого-то устраивает, чтобы решения принимал вождь, а кто-то хочет, чтобы решения принимались вместе. И только все пришли к единому решению, можно наконец наслаждаться жизнью на острове, как случается Событие. Что и как изменится после него, зависит от всех участников.

Материалы и требования к организации игры

Необходимые материалы:

• некоторое количество легко переставляемой мебели, например, лавки или стулья (можно обойтись без мебели, тогда участники устраиваются прямо ковре или ковровом покрытии);

• листы бумаги А3 и А4;

• ручки, маркеры, фломастеры, цветные восковые мелки;

• соединенные вместе два листа ватмана;

• колокольчик;

• списки для игры «Кораблекрушение»;

• платки, отрезы ткани;

• музыкальное сопровождение.

Проводя эту игру, мы увезли участников в незнакомое помещение в другой школе. Целям игры были подчинены все моменты этого дня: приезд и осваивание нового помещения, обед

и т. д. Например, знакомство с новым помещением стало началом разминки. Ребятам завязали глаза и только после этого разрешили войти в комнату, где потом проходила игра.

Можно, исходя из собственных целей, игру сократить, выбрать только некоторые моменты. Например, целью второго, третьего, четвертого и пятого этапов игры является вживание в ситуацию игры. Глубокое проживание этих этапов служит залогом более полного включения и проживания итоговой драмы.

Участники

Мы предлагаем проводить игру для подростков одного класса с обязательным включением классного руководителя. Эффективность игры возрастает, если в ней принимают участие взрослые, которые являются авторитетом для этого коллектива подростков. Ведущих должно быть двое.

Сценарий игры

Вначале проводится разминка. В качестве первой ее части можно использовать любую динамичную разминку, которая подготовит участников к взаимодействию, позволит им освоить помещение. Во второй части можно использовать известную игру «Кораблекрушение» или какую-либо еще.

...

Ведущий. *Представьте себе, что вы все вместе плывете по океану на корабле. Корабль терпит крушение, и вы срочно эвакуируетесь. Для этого у вас есть плот, на котором можете поместиться вы все и еще 10 мест для вещей. Надо выбрать эти вещи из предложенного вам списка. Сначала каждый будет работать самостоятельно.*

Ребята знакомятся со списком. Ведущий внимательно следит, чтобы они работали самостоятельно, не нарушали инструкцию. Предметы, представленные в списке: тактические (для выживания, медицинские), стратегические (для организации жизни), развлекательные. Список предметов:

- аптечка первой медицинской помощи;
- веревка 30 м;
- небольшая походная библиотека;
- запас консервов;

• 3 кг шоколада;
• винтовка с оптическим прицелом и запасом патронов;
• магнитофон с наушниками и запасными батарейками;
• набор настольных игр;
• комплект рабочего инструмента;
• географические карты;
• секстант;
• спасательные жилеты;
• 5 кг гвоздей;
• большой тент, пропитанный водонепроницаемым составом;
• гитара;
• спортивный инвентарь;
• электросушка для рук с зеркалом;
• электрический фонарик с батарейками;
• керосиновая лампа, заправленная керосином;
• складной мольберт с комплектом красок и альбомом.

...

Ведущий. *Сейчас вы будете работать группой. Вы ограничены во времени, потому что неизвестно, когда затонет корабль. Сигналом того, что он начал тонуть, будет звонок. Через 3 мин. после звонка корабль считается затонувшим. Вы возьмете лишь те вещи, которые успеете обсудить за это время. Вещь берется при условии, что ни один человек в группе не выступает против того, чтобы ее взять. Нельзя ставить вопрос на голосование, давить; нужно убеждать и доказывать.*

Участники работают над заданием. Ведущий сохраняет отстраненную позицию, следит за выполнением инструкции. После того как прозвучал сигнал об окончании (корабль окончательно затонул), участники зачитывают список вещей, которые они берут с собой.

Ведущий проводит обсуждение игры, обращает внимание на то, как группа принимала решение, какие были трудности, неприятные моменты, что можно сделать, чтобы их избежать.

Далее участники усаживаются в круг, и ведущий рассказывает следующее.

…

Ведущий. *Мы благополучно преодолели последствия кораблекрушения и пристали к земле. При ближайшем рассмотрении земля оказалась островом, причем необитаемым. Представьте, что все это помещение и есть остров. Что это за остров, где он располагается, что на нем растет, какие звери живут, и все-все-все про этот остров и нашу жизнь на нем мы сейчас придумаем. Сначала создадим сам остров. Для этого мы разделимся на две группы: одна будет благоустраивать «жилую» часть острова (придумайте и укажите, где и что находится), вторая – «дикую», необитаемую часть. Каждый из вас может по желанию присоединиться к любой группе.*

Участники делятся на две группы, каждая обустраивает «свою» часть острова. Они превращают предметы обстановки в совершенно невероятные вещи, драпируют помещение тканями, моделируя непроходимые джунгли или горные хребты, изображают на бумаге то, что не получилось сделать при помощи других средств, или просто располагают по комнате листы с надписями «крокодил», «озеро» и т. д. После того как группы закончили свою работу, каждая проводит экскурсию для остальных игроков, знакомя их с результатами своего творчества. В этот момент две части острова объединяются, группы убирают возникшие «нестыковки».

После познавательной экскурсии по острову все участники собираются на жилой части и ведущий ставит следующую задачу.

…

Ведущий. *Возможно, мы проведем на этом острове большую часть нашей жизни или даже всю жизнь. Нам необходимо решить, по каким законам мы будем жить, как справляться с возникающими проблемами, что делать в трудные времена.*

Участники, объединившись, придумывают правила общежития, свод законов. Ведущий включается в дискуссию, поддерживает ее вопросами: «Каждый из нас делает что хочет? А как мы будем добывать пищу? Как мы будем защищать свое жилище?» и т. д. В итоге появляется некий список законов, проводятся необходимые процедуры (например, выбирается вождь и т. д.).

Далее участников приглашают сесть в круг и под негромкую музыку представить себе один день жизни на острове.

…

Ведущий. *Представьте себе один день на нашем острове. Пофантазируйте; чтобы вам было удобнее, можете закрыть глаза. Вот начинается день, раннее утро, встает солнце, жители острова просыпаются, каждый со своим настроением встречает утро, принимается за свои дела… Что происходит дальше, какой эпизод из этого дня вам представляется ярче всего? Подумайте и расскажите нам об этом, передайте свое настроение одной фразой, одним словом или коротким предложением.*

Участники по кругу делятся своими фантазиями. Важно не затянуть этот момент, поэтому ведущий просит изъясняться коротко и ясно, прерывает рассказы вопросами: «Как ты все это можешь назвать одним или несколькими словами?» После того как все выступили, ведущий коротко напоминает, о чем говорил каждый, потом дает следующее задание.

…

Ведущий. *Найдите в вашем кругу человека, чье настроение, идеи вам близки. Возможно, вы хотели бы соединить ваши фантазии. Подойдите к нему и положите руку ему на плечо.*

Участники делятся на несколько групп, ведущий фиксирует их состав, предлагает разделиться очень большим группам (больше 10 человек), объединиться маленьким, помогает найти свою группу тем, кто не смог определиться.

…

Ведущий. *Теперь каждая группа придумает сценку, которая выражала бы то, почему вы вместе объединились, что общего между вашими фантазиями.*

Группы работают, ведущий при необходимости включается в процесс. Потом все смотрят придуманные сценки. После просмотра ведущий предлагает поделиться чувствами, которые испытывали участники, создавая свои сценки.

Ведущий опять приглашает всех сесть в круг.

…

Ведущий. *Давайте вместе нарисуем наш остров, его достопримечательности, наши дома, все, что мы придумали, что есть на нем.*

Ребятам предлагается два листа ватмана, скрепленных вместе, восковые мелки, играет спокойная музыка. Работа кипит, иногда кто-то старается создать на общем острове свой маленький мир. Чаще всего это происходит, когда кому-то плохо, некомфортно в группе. Иногда две группы ребят отдельно создают «свой» остров. Можно попросить их придумать мосты

между мирами или еще какие-либо возможности для связи. Когда работа окончена, ребятам предлагается еще раз взглянуть на результат общих усилий, внести последние изменения.

Рисунок острова вешается где-то в комнате, а участникам предлагается еще раз сесть в круг и закрыть глаза.

…

Ведущий. *Представьте себе снова, что вы на нашем острове, найдите место, где вы отдыхаете ночью. Ночь на острове необыкновенно прекрасна: светит яркая луна, перемигиваются звезды, дует теплый ветерок, и все мы – жители острова – спим. А утром, когда взошло солнце, мы видим, что к острову прибило волнами огромное количество хороших, крепких бревен. Вот такой подарок судьбы – прекрасный строительный лес. Можно построить из этих бревен большой корабль, способный переплыть океан, можно построить из них хорошие, крепкие дома, которые простоят очень долго, а можно устроить большой костер, танцевать и веселиться около него несколько ночей. Подумайте, что же мы сделаем с этими бревнами?*

В очередной раз группа должна принять решение. Оно не обязательно должно быть единым. Кто-то захочет покинуть остров, кто-то остаться, возможно, некоторые решат уехать, но потом обязательно вернуться. Каждый по очереди проговаривает свое решение, затем ведущий предлагает всем разойтись по комнате. В одном месте собираются те, кто уезжает, в другом те, кто остается. Возможно, у вас появится еще одна группа – те, кто потом вернется, или те, кто хочет построить несколько плотов или небольших кораблей, чтобы исследовать ближайшие к острову земли и т. д.

…

Ведущий. *Каждый сделал свой выбор, у каждого были свои причины, свои аргументы. В результате у нас получилось несколько групп. Мы с вами вместе столько пережили, придумали наш остров, прожили на нем кусочек жизни и просто разойтись было бы неправильно и обидно. Но это не значит, что мы сейчас будем уговаривать друг друга или объединяться. Мы можем хорошо расстаться. Пусть каждая группа напишет письмо другой группе (или группам) со своими пожеланиями, хорошими словами, напутствиями и всем, что сочтете нужным.*

Группы пишут друг другу письма, потом они зачитываются. Ребята могут их дополнить, главное, не превратить этот разговор в дискуссию о правильности и неправильности сделанного выбора. После того как все напутственные слова прозвучали, группы приглашаются на обсуждение игры.

Все участники собираются вместе. Ведущий предлагает каждому поделиться своими чувствами, мыслями, переживаниями. Возможно, кто-то еще раз поднимет больную тему последнего выбора, сложности принятия решения и т. д.

Личный опыт

Данная игра была создана в помощь девятому классу для разрешения реальной конфликтной ситуации. Классу необходима была психологическая независимость от другого коллектива, им важно было почувствовать свои собственные возможности, выстроить свои границы.

В ходе игры ребята почувствовали себя единым целым, одной командой. Они осознали, что, для того чтобы чего-то добиться, им необходимо сплотиться и действовать сообща. После этого они стали гораздо дружелюбнее друг к другу, их взаимоотношения заметно улучшились, и конфликты стали возникать все реже и реже.

Таблица 3 **Общая схема игры «Островитяне»**

Этапы игры	Действия ведущих	Действия участников	Необходимые материалы	Время
Разминка	Проводят разминку: проговаривают правила упражнений, следят за правильностью выполнения. Игра «Кораблекрушение». Дают инструкции, следят за их выполнением, проводят обсуждение игры	Участвуют в разминке. Индивидуальная работа, принятие решения группой, групповая дискуссия, обсуждение игры	Список вещей для игры «Кораблекрушение», колокольчик	40 мин
Введение в игру «Необитаемый остров»	Введение в ситуацию, инструкции к заданию, работа в группах	Работа в группах, проведение экскурсии для другой группы, «состыковка» проектов	Листы бумаги, фломастеры, маркеры, отрезы ткани, платки	40 мин
Правила общежития	Постановка задачи, ведение дискуссии	Групповое обсуждение		20–25 мин
«Обживание» острова	Постановка задачи, помощь группам в их творческой деятельности	Индивидуальная работа, выбор, работа в группах	Музыкальное сопровождение	35 мин
Рисунок «Наш остров»	Инструктирование, обсуждение рисунков	Выполнение общего рисунка	Ватман, цветные мелки, музыкальное сопровождение	30 мин
Событие	Постановка проблемы, помощь в обсуждении, составлении прощальных посланий, работа в группах	Индивидуальный выбор, обсуждение сделанного выбора, написание писем	Бумага, ручки	60 мин
Обсуждение игры	Проведение обсуждения	Участие в обсуждении игры		25 мин

Глава 3 Игры с элементами драмы в работе школьного психолога

Говоря о «драме», мы имеем в виду переживания человека, находящегося в ситуации выбора. Выбор необходимо осознать, осуществить и принять все вытекающие из него следствия. В «играх-драмах» все методические приемы работают на главную цель: сделать момент совершения выбора и проживание его следствий значимым личностным опытом, который можно осознавать, анализировать и т. д. Значительную часть такой игры занимает этап погружения в ситуацию, ее личностного проживания и выход из игры.

«Игры-драмы» – самый сложный и неоднозначный вид игровой деятельности, моделируемой нами для школьников и педагогов. Мы считаем, что их стоит относить к разряду «игр не для всех», относя это как к участникам, так и к ведущим. Об этом подробно говорилось во «Введении» к этой книге.

Прежде чем сделать выбор в пользу проведения такой игры, необходимо тщательно проанализировать как собственные профессиональные возможности, так и возможности той группы участников, с которой предстоит работать. «Игра-драма» предполагает открытый сюжет: он развивается в том или ином направлении в соответствии с поступками участников. Практически невозможно во всех деталях предсказать дальнейший ход событий, а значит, ведущий должен быть готов действовать по ситуации, не упуская при этом из виду как цель игры, так и все коллизии сюжета. Это непросто. Желательно иметь как личный опыт участия в психодраматических группах, так и опыт ведения психодраматических сессий. Нужно очень тонко чувствовать процессы, происходящие в игре в тот или иной момент, и это тоже непросто, учитывая, что ведущий находится вне сюжета, вне игрового действия.

Что касается участников, то они тоже должны быть психологически готовы к погружению в такого рода действо. Необходим опыт участия в более простых «больших» играх, в частности – в «играх-проживаниях». Нужно иметь определенный уровень личностной и интеллектуальной зрелости, быть готовым принять ситуацию выбора, проанализировать ее с разных сторон, совершить поступок. При этом характер внутригрупповых отношений участников не играет определяющей роли: «игра-драма» может быть полезна как коллективу с конфликтными отношениями, так и группе высокого уровня развития.

Особое значение в «играх-драмах» приобретает этап обсуждения. По времени и эмоциональному накалу он вполне может быть приравнен к основному действию. У каждого участника должна быть возможность отреагировать на ситуацию сначала из роли, затем из своей личной позиции, дать «обратную связь» другим игрокам. На этапе обсуждения игра для участников должна действительно закончится, то есть превратиться в уже случившийся личный опыт, помогающий жить и развиваться дальше.

Еще несколько слов об участниках. Пожалуй, не всем подросткам и не во всяком душевном состоянии полезно участвовать в «играх-драмах». Нужно, чтобы в них ощущался личностный ресурс, который поможет превратить игровое событие в личностное, при этом не сломав, не разрушив хрупкое внутреннее равновесие. Некоторых детей мы оберегаем (под разными уважительными предлогами) от участия в драмах. Других заранее «страхуем» ролью, которая дается в игре, незаметными подсказками или советами или просто имеем в своем распоряжении специалиста-психолога, готового в любой момент игры или после нее оказать индивидуальную поддержку и помощь тому или иному участнику.

В данной главе представлены 3 «игры-драмы».

«Мальчики – девочки» – игра адресована учащимся 8–9 классов и ориентирована на построение межполовых отношений в ученической группе. В ходе игрового действия мальчики и девочки строят свои собственные независимые уникальные миры, наполненные смыслами и ценностями, которые частично задаются правилами, а частично участники привносят сами. На определенном этапе у них появляется возможность познакомиться с другим миром и при желании даже наладить с ним определенные отношения. Глубина этих отношений зависит только от участников и, увы, предполагает некоторые потери и жертвы. Невозможно приобрести новые ценности и смыслы, не отказавшись от чего-то.

Игра предъявляет определенные требования к помещению, антуражу, количеству ведущих.

«Спасатели» – игра для 9-10 классов. По своей сути это космическая одиссея: люди, согласившиеся принять в ней участие, «обречены» на выборы и личностные изменения, испытания и принятие ситуаций неизбежности. Пафос этой игры может быть выражен одной фразой: «Жизнь, какой бы она ни оказывалась, достойна того, чтобы прожить ее до конца и внести в нее свои личные смыслы и ценности». Об этом вся игра. В ней есть ситуации проживания и построения отношений, но еще

больше событий (это во многом игра-действие) и ситуаций выбора.

«Звездные перекрестки» – одна из самых сложных и драматичных игр, созданных нами. Она ориентирована на смешанные коллективы педагогов и самых старших учеников. Она масштабна и по своим задачам, и по поднимаемым в ней гуманитарным проблемам, и по своему исполнению. Эта игра может быть действенна только в том случае, если ее участники искренни. Для ее успешного проведения необходим достаточно сложный внешний антураж (свечи, костюмы, определенное помещение с занавесом или перегородкой, музыкальное оформление и многое другое). В данном случае оформление – это не эстетическая прихоть, а важный элемент погружения участников в игровую ситуацию. Однако самое главное, что необходимо для проведения этой игры, – это умелые и уверенные в себе ведущие. Их должно быть минимум трое, и они должны иметь опыт участия в подобного рода играх.

«Мальчики – девочки»

Время игры – 1 час 20 минут.

Место проведения – актовый зал.

Возможности игры

Мужской и женский миры. Подростки встречаются с ними каждый день в своей реальной жизни, но не осознают этого. Сфера межполовых отношений с трудом поддается влиянию со стороны подростка; он смотрит на общение мужчины и женщины сквозь призму стереотипов, навязанных ему обществом, родителями, педагогами, и это часто мешает строить самостоятельные зрелые отношения с представителями своего и «другого» мира.

Цели и задачи игры: дать возможность «проиграть» мужские и женские стереотипы, осознать особенности этих культурных миров, самоопределиться в своем мире, «пощупать» границу между ними, построить отношения с миром противоположного пола.

Игра строится в виде проживания ситуации и небольшой «драмы» в конце. В игре предлагается принять участие подросткам 14–16 лет, проводится она во внеурочное время.

Содержание игры и игровая цель

Мы приглашаем ребят вместе с нами в удивительный фантастический мир, в придумывании которого они будут иметь возможность принять участие. Игра не требует большой предварительной подготовки.

В процессе разминки участники оказываются разделенными на две группы: группу юношей и группу девушек, и до определенного момента каждая группа существует автономно. Они обладают разными способностями, согласно которым обустраивают и обживают свое царство – царство женственности или мужественности, и только из преданий знают о существовании другого мира. А потом эти миры встречаются, и их обитатели знакомятся друг с другом, открывая для себя совсем других «существ». Как будут миры жить после этой встречи, изменится ли их жизнь или они захотят, чтобы она осталась прежней, зависит от выборов, которые сделают участники игры…

Материалы и требования к организации игры

Необходимые материалы:

• занавес, разделяющий зал пополам;

• карточки с описанием свойств «мужского» и «женского» миров;

• предметы для оформления «мужского» и «женского» миров;

• бумага, мелки, карандаши;
• большие куски разноцветной ткани;
• магнитофон;
• музыка (медитативная, торжественная, «Баллада о любви» В. Высоцкого);
• 2 листа ватмана;
• микрофон;
• емкость для сжигания;
• 6 чистых карточек.

Участники

Подростки 14–16 лет (не больше 30 человек), двое ведущих. Мы не проводили эту игру в смешанном коллективе детей и взрослых, но не видим серьезных аргументов против такого состава участников.

Сценарий игры

Разминка, проводимая вначале, должна подготовить ребят к игре, но можно обойтись и стандартным набором упражнений, которые разогреют участников.

Группа юношей и группа девушек останавливаются у разных входов в помещение, где будет проходить игра, здесь их встречают ведущие. До определенного момента группу юношей и группу девушек сопровождают в игре разные ведущие, задавая необходимые инструкции, синхронизируя время работы на каждом этапе.

…

Ведущий. *Вы попали в удивительный фантастический мир. Здесь существуют люди только одного пола, т. е. вашего. Вы обладаете тремя уникальными способностями…*

Каждая группа получает таблички с указанием способностей, которыми наделены ее представители. У юношей это: вечная жизнь, неиссякаемая физическая и интеллектуальная сила, доступность любого научного знания. У девушек – возможность рождения ребенка с такими данными и способностями, которые пожелает мать, неувядающая до самой старости и смерти красота, способность поддерживать в доме постоянный покой и уют («Вечный очаг» – так именовалась эта способность на карточке).

...

Ведущий. *Предлагаю вам войти в зал и организовать в нем свою жизнь с учетом своих пожеланий и тех свойств, которые присущи вашему народу, на это дается 20–30 мин Вы можете оформить этот мир, как считаете нужным.*

Участников отделяет непрозрачный занавес, а в центре каждого пространства сложены разнообразные предметы, которые традиционно связываются в нашей культуре с женскими или мужскими интересами. У девушек это – игрушечные младенцы, предметы обихода, посуда, одежда, косметика, украшения, шарфы, сумочки и многое другое.

Для юношей можно приготовить игрушечные машинки и мотоциклы, оружие, удочки, банкноты, мужские аксессуары и т. д. Для изображения тех предметов и сфер жизни, которые не представлены реальными вещами, каждой группе предлагается бумага, мелки, карандаши и большие куски ткани. Группы с энтузиазмом погружаются в создание собственного мира. Необходимо дать им для этого достаточно времени.

...

Ведущий. *Приглашаю ваш народ на общий сбор, на котором вы можете обсудить, кто как себя чувствует в обустроенном пространстве.*

Участники собираются, еще раз осматривают и обсуждают результаты своего труда, делятся впечатлениями и чувствами, которые они пережили во время этого процесса.

...

Ведущий. *А теперь закройте глаза и представьте себе: вы живете в этом мире, который вы только что создали, уже много лет. Это*

действительно ваш мир, вы в нем родились и прожили много счастливых дней. Представьте себе один из этих дней: как и где он начинается, какими делами и радостями наполнен, как вы проводите вечер, ночь…

Участники под негромкую музыку представляют день, прожитый в их мире, а затем делятся своими фантазиями друг с другом.

…

Ведущий. *Когда-то очень давно ваш мир имел короткий, необычный контакт с другой цивилизацией (соответственно: миром мужчин или женщин). Было в такие далекие времена, что документальных свидетельств об этой встрече не осталось. Только лишь слухи, легенды, мифы… Вообразите, что вы собрали все эти странные, полумифические воспоминания и решили создать картину, на которой запечатлелись бы все ваши представления о той встрече, о том неведомом мире.*

Каждой группе предлагается лист ватмана и восковые мелки для того, чтобы коллективно нарисовать картину, аллегорически изображающую ту далекую встречу двух миров.

Обычно после нескольких уточняющих вопросов ребята увлеченно начинают выполнять задание, они ничего не знают о мире, который построила другая группа, но им это не мешает. Они рисуют самые разные картины, например, одна группа девочек представила мужской мир в виде военной баталии, изобразила самые разные виды оружия и военной техники.

После того как работа закончена, ведущий предлагает группе снова сесть в круг и еще раз посмотреть на рисунок. Он задает уточняющие вопросы, просит участников поделиться чувствами, которые они испытывали, когда рисовали картину, и рассказать, почему они изобразили именно то, что изобразили.

Далее звучит громкая торжественная музыка и голос невидимого ведущего.

…

Ведущий. *Спустя 10 тысяч лет ваши миры на 5 минут снова стали открыты друг для друга. Сейчас откроется занавес, вы увидите на полу две параллельные черты. Их переступать нельзя. Можно смотреть, можно задавать вопросы. Прикасаться друг к другу нельзя, иначе контакт прекратится.*

Занавес впервые расходится, и глазам участников представляется другой мир, не похожий на тот, в котором они живут. Они не могут удержаться от вопросов, комментариев, недоумевающих восклицаний, особенно много вызывает вопросов картина-фантазия об их мире. Надо дать возможность группам пообщаться друг с другом, только внимательно следить за соблюдением правила черты. Потом занавес снова закрывается, и ведущим часто даже не приходится предлагать участникам поделиться впечатлениями друг с другом. Занавес не успевает закрыться, а между ними уже начинается эмоциональный обмен мнениями.

И снова голос ведущего произносит в микрофон.

…

Ведущий. *Вы видели друг друга, теперь вы знаете, что не одни во Вселенной. У вас есть возможность изменить положение вещей. Можно выбрать один из трех вариантов общения с другим миром: просто видеть друг друга, не имея возможности взаимодействовать; встречаться несколько раз в год на общих праздниках; слиться друг с другом в новый единый мир. Но за все нужно платить. Если вы выбираете*

первый вариант, вам придется отказаться от одной из трех способностей, присущих вашему народу, и привести один веский аргумент в пользу своего выбора. Второй вариант требует отказа от двух способностей и наличия двух серьезных аргументов. Третий – отказа от всех трех способностей и трех аргументов. Можно вообще не контактировать и жить по-прежнему.

Каждая группа принимает решение самостоятельно, за закрытым занавесом. Нередко оно проходит очень бурно, вызывает много споров, и вот решение принято… Занавес еще закрыт, группы сообщают о своем решении в микрофон и могут слышать, как реагирует на их решение и аргументы «другой мир». (Способности, от которых группа отказывается, заносятся в карточки и отдаются ведущему сразу после объявления решения группы.)

Как дальше пойдет игра, зависит от решения участников. Если, например, одна группа выбрала слияние, а другая – видеть друг друга, миры остаются в пределах видимости, но общаться не могут.

При выборе первого варианта жизнь обоих миров не меняется. Ведущие предлагают участникам вернуться к повседневной жизни: девочки воспитывают младенцев, обустраивают очаг, можно провести общее домашнее чаепитие и т. д.; мальчики тоже продолжают заниматься теми делами, что и до встречи. Миры могут наблюдать друг за другом – занавес открыт, но ведущие внимательно следят, чтобы не было разговоров через черту и чтобы никто из участников не переступил ее.

При выборе второго варианта обеим группам предлагается провести один из ритуальных праздников, присущих их миру. Группы устраивают празднование, приглашая жителей другого мира в гости. Сначала праздник проходит в одном мире, затем в другом, возможно, игроки придумают общее завершение праздников. Затем занавес закрывается, миры расходятся до следующего года.

При выборе третьего варианта в последний раз открывается занавес, и под «Балладу о любви» народы начинают совместно обживать новый мир. Миры объединились, перемешались,

необходимо прожить эту ситуацию. В новом мире все устраивается по-новому, ребята вместе обустраивают «дома», вместе проводят досуг. Новый народ получает шесть чистых карточек, на которых пишет шесть ценностей, которые приобрел их новый мир. Конечно же, появляются «любовь», «взаимопонимание», но они звучат из уст ребят по-новому и с надеждой.

Часто обсуждение начинается еще во время обустройства нового мира, но если миры не соединились, их надо собрать вместе на обсуждении. Что за чувства испытывали участники, как принимали решение – все это необходимо обсудить, дав слово не только игрокам, но и ведущим.

Личный опыт

Игра представляет собой комбинацию ситуации «проживания» и ценностного выбора. Она может проводиться как в классном коллективе, так и в сборной группе. В первом случае она прежде всего способствует развитию отношений внутри класса, во втором – личностному развитию участников.

Таблица 1 **Общая схема игры «Мальчики – девочки»**

Этапы игры	Действия ведущих	Действия участников	Необходимые материалы	Время
Введение в игру	Двое ведущих (по количеству групп). Введение в ситуацию		6 карточек	10 мин
«Обживание» мира	Организация общего обсуждения	«Обживание» мира. Обсуждение и представление жизни в своем мире	Предметы для обустройства миров, бумага, фломастеры, цветные мелки, медитативная музыка	45 мин
Создание картины «Встреча с незнакомой цивилизацией»	Инструкция	Совместный рисунок	2 ватмана, цветные мелки	15–20 мин
«Драма»	Встреча миров: инструкция. Текст о разных вариантах общения между мирами. Организация проживания последствий выбора	Вопросы, обсуждение. Групповая дискуссия: совершение выбора. Проживание выбора		35 мин
Обсуждение игры	Организация обсуждения			15–20 мин

Игра дает участникам возможность осознать себя «мужчинами» и «женщинами», почувствовать свою природу. Она также помогает взглянуть на противоположный пол, как на загадочный, привлекательный, незнакомый «народ», живущий по своим законам, обладающий своими традициями и обычаями. Как правило, после игры участники начинают относиться друг к другу с большим уважением, нежели до этого, и становятся более терпимыми.

«Спасатели»

Время игры – 2 часа.

Для проведения игры необходимы два помещения (это могут быть две аудитории).

Возможности игры

Вашему вниманию предлагается «игра-драма», в которой мы играли не только со старшеклассниками, но и с педагогами, представителями администрации, психологами. Игра сложна как для проводящих ее, так и для игроков. Они предполагают создание ситуации, в рамках которой:

• каждый участник должен совершать личный выбор и прожить последствия своего поступка;

• существует жизненная необходимость принятия групповых решений;

• необходимо уметь слышать друг друга, действовать сообща;

• необходимо анализировать свои действия и поступки других участников.

Содержание игры и игровая цель

Участники игры становятся командой космического корабля-исследователя. Они возвращаются из научной экспедиции и на пути домой попадают в необычную ситуацию. Они находятся в состоянии ожидания встречи с домом, родными, но корабль вынужден совершить экстренную посадку на неисследованной планете, а там находятся потерпевшие бедствие собратья-исследователи. Команда не может оставить их в беде, отправляет помощь, но уже собственные разведчики пропадают в неизвестности. А потом сама планета обращается к пришельцам, невольно вторгшимся в ее пространство. Отныне у всех землян есть только один путь, тот, который выберут они сейчас. Космос полон тайн и опасностей, но каждый из нас вправе решать, как он проживет свою жизнь… Кто-то предпочтет прожить свою жизнь в человеческом обличье, кто-то готов попробовать рискнуть и получить новые возможности, ощущения, отказавшись при этом от чего-то привычного. Выбор каждый делает сам, и сам сталкивается с последствиями своего выбора…

Материалы и требования к организации игры

Необходимые материалы:

• листочки с информацией для участников;

• план корабля *(см. Приложение 1, схема корабля*);

• нагрудные таблички по количеству участников;

• ручки, карандаши, цветные восковые мелки;

• веревка;

• большой лист бумаги для рисования общего мира;
• музыкальное сопровождение;
• зеркальный шар для создания бликов в помещении;
• микрофон;
• синтезатор для моделирования космических звуков.

Ведущие максимально отстранены от игры, чтобы не возникало ощущения взаимодействия, информация передается в виде инструкций, письменных текстов, все устные тексты читаются в микрофон.

Участники

Ученики старших классов, взрослые (желательно, чтобы количество участников не превышало 30 человек). Данный вариант игры рассчитан на 11 человек, ведущих может быть от двух до пяти человек (зависит от количества участников).

Сценарий игры

После разминки участникам игры предлагается сесть в круг и расслабиться, в это время постепенно гасится свет и звучит напряженная музыка. На этом фоне ведущий зачитывает в микрофон следующий текст.

…

Ведущий. *Судьбу не выбирают.*

Не выбирают эпоху, страну и родителей.

Но мы приходим в этот мир, обладая свободой воли, разумом и душой. Судьбу не выбирают, но мы вправе решать, как проживем нашу жизнь в Мире, который выбрал нас.

Судьбу не выбирают, выбирают образ жизни. И отведенные ему десятилетия, годы и дни каждый волен прожить так, как считает правильным.

В нашей власти наполнить Мир вокруг смыслами и ценностями, которые выбрали мы.

Судьбу не выбирают.

Выбирают и строят свою жизнь.

Итак, мы начинаем…

Музыка меняется, в ней слышится тема космоса, в темноте

появляются звездные блики, в микрофон звучит уже другой голос.

…

Ведущий. *Необъятные просторы Галактики… В этом таинственном пространстве летите вы – группа ученых-исследователей космоса. Космоса, который уже достаточно освоен; землянами совершено много дальних космических полетов, открыты другие космические цивилизации и системы. Вы совершаете не первый рейс. Это было длительное исследование, долго планировавшееся землянами. Земля рассчитывала получить новые знания о третьей планете второго ряда планет – Пангее. Для этого были собраны вы – ученые-исследователи разных направлений, работавшие в области экзобиотворения жизни. Вашей задачей стало исследование планеты, сбор всей доступной и недоступной информации о ней и установление контактов с той формой жизни, которую могли бы там обнаружить.*

Так вы, специалисты высшего класса, прибыли на планету. Мало того что вы отлично выполнили свою работу, вы совершили два очень важных и значимых открытия, которые стали для вас полной неожиданностью. Вы везете информацию о них на Землю.

Вы хорошо поработали и довольны собой. Но есть и усталость. Вас долго не было на Земле. Вас очень ждут ваши родные, дети… На корабле царит расслабленная, не совсем рабочая обстановка, потому что вам хочется

домой, все дела сделаны, и даже оборудование, с которым работали, осталось на планете Пангея.

И теперь вы думаете только о том, как вам хочется домой, к жене или подруге, к любимому или детям. Как хочется обнять всех, полежать на теплой травке, а не на полке космического корабля…

Вы хорошо поработали, и хочется хорошо отдохнуть…

Еще некоторое время звучит негромкая музыка, потом она постепенно стихает, включается свет. На стенде висит нарисованный макет космического корабля, на котором схематично выделены его отсеки. Роли распределяются следующим образом: управление кораблем – капитан, штурман, пилот; радиорубка – радист, инженер по жизнеобеспечению; санчасть – врач и биолог; научный отсек – специалист по внеземным цивилизациям, археолог, химик; бортмеханик. Ведущий просит участников подойти к схеме.

…

Ведущий. *Вы видите схематическое изображение вашего корабля и состав команды, ваша задача сейчас – выбрать себе роль, каждому будет выдана табличка с указанием его специальности.*

Участники распределяют обязанности между собой. Задача ведущего – не вмешиваться в процесс, он помогает только в крайнем случае, если участники не могут распределить роли.

Пока участники распределяют роли, в зале при помощи самой обыкновенной веревки создается космический корабль (выкладывается контур на полу).

…

Ведущий. *После того как вы разделитесь по ролям, вам надо придумать те два важных*

открытия, которые вы совершили на Пангее и которые везете домой.

Прошу команду занять свои места в соответствии с ролями и планом корабля. Теперь все, что за пределами контура – космос. Вы в корабле, на своем привычном месте. Корабль летит домой. Вместе с вами на Землю летят два важных открытия, которые вы совершили на Пангее. Что это за открытия? Чем они важны для вашей родной планеты? Сейчас вам надо это придумать и обсудить всем вместе.

Команда работает, обсуждает предложения. Когда выбор сделан, рассказывает о своих открытиях ведущим. Снова выключается свет, звучит тихая музыка, светят звезды.

…

Ведущий. *Вся команда погружена в сон, вам снится прошедшая экспедиция, разные интересные случаи и моменты, а еще вы видите Землю, ваших родных и близких, дом, который ждет вас на Земле…*

Музыку заглушают звуки метеоритной атаки, а потом звуки посадки, звездные блики гаснут, включается неяркий свет. Капитан получает информацию – ведущий передает ему листок бумаги.

Информация капитану: «Корабль попал в зону метеоритной атаки. Оценив опасность, корабельный компьютер принял решение о посадке на ближайшую планету с плотной атмосферой. В течение 5 минут произойдет приземление на планете».

После посадки разным участникам одновременно приходит следующая информация (ее оперативно раздают ведущие).

Информация радисту: «На планете находится земной корабль типа “Исследователь”», посылающий сигнал бедствия. Других земных кораблей в зоне действия сигнала нет».

Информация специалисту по жизнеобеспечению: «Данные о планете из картотеки корабля: планета изучена только с помощью

приборов дальнего видения, из космоса. Условия приближены к земным. Сведений об опасности нет, подробной информации нет».

Информация капитану: «Свойства атмосферы планеты не позволяют подавать сигналы на земные станции связи. Связи с Землей нет».

Информация специалисту по внеземным цивилизациям: «С большой вероятностью можно предположить существование на планете высокоразумной не гуманоид ной формы жизни».

Информация биологу: «Приборы фиксируют необычное состояние экологической системы планеты: она чрезвычайно высокоразвита и сбалансирована. Можно предположить существование искусственного воздействия на параметры биосферы планеты».

Некоторое время игроки обсуждают происходящее, делятся информацией. Иногда они обращаются с вопросами к ведущим, но лучше не вдаваться в пространные обсуждения, достаточно пояснить непонятные термины, ссылаясь на то, что вся информация у игроков в руках. Это поможет участникам занять автономную от ведущих позицию, они не будут подсознательно ожидать подсказки или помощи со стороны. Во время свободного обсуждения приходит следующая информация.

Информация капитану: «Корабельный компьютер напоминает о том, что в соответствии с параграфом 5 пункта 12а Кодекса исследователя дальнего космоса считается недопустимым покинуть планету, не предприняв всех возможных действий для спасения людей или выяснения причин трагедии.

Группа, направляемая капитаном для проведения разведки, должна включать в себя не менее трех человек».

Количество человек, входящих в группу разведки, можно менять, учитывая количество участников игры.

Информация штурману: «Корабль, посылающий сигналы бедствия, имеет внешние повреждения. На сигналы не отвечает».

Дальше игра может развиваться по-разному.

Если участники не впечатлены полученной информацией, не обсуждают ее, не высказывают предположений о том, что дальше делать, ситуация нагнетается при помощи сообщения, произносимого ведущим в микрофон.

…

Ведущий. *Компьютер предупреждает, что каждый час*

пребывания на планете отодвигает срок возвращения на Землю на 1 год. Принимайте решение и не теряйте времени.

Возможно, игроки решат взлетать с неизвестной планеты, нарушив кодекс. Ведущий в микрофон напоминает о кодексе разведчиков, затем раздаются звуки взлета и опять посадки. Корабль не может взлететь.

Информация бортмеханику: «Взлет корабля невозможен. Причина – поломка одного из реле. На ремонт требуется 3 часа». (20 минут игрового времени.)

Это время экипаж проводит в корабле, ему не поступает никакой новой информации, ничего не происходит. Возможно, что он принимает решение все-таки выяснить причину поломки второго корабля. Если же разведчиков не отправляют, то после повторной попытки старта приходит следующая информация.

Информация капитану: «Старт корабля невозможен. На корабль воздействует гравитационное поле планеты».

Затем звучит «Голос планеты». Смотрите подробно об этом этапе немного ниже.

В нашей практике экипаж ни разу не пытался покинуть планету, не предприняв попытки выяснить причину гибели второго корабля. Выборы группы разведчиков обычно проходят очень бурно, предлагаются разные варианты, очень сложно бывает удержаться в рамках роли ведущего и не начать обсуждать кандидатуры вместе с экипажем. Постарайтесь все-таки удержаться на нейтральной позиции и не забудьте передать информацию перед отправкой разведчиков.

Информация капитану: «Экипаж, отправляющийся на разведку, в качестве обязательного оборудования имеет при себе биодатчики. Эти приборы позволяют отслеживать местонахождение людей. В случае их гибели биодатчики прекращают подавать сигналы».

Разведчики удаляются из поля зрения корабля, лучше вывести их из помещения, сохранив при этом возможность разговаривать с кораблем. Если же таких технических средств нет, то можно завести ребят за ширму или передавать информацию через одного из ведущих. Разведчики получают от ведущего, который выходит вместе с ними, записки с информацией. То, как разведчики распорядятся полученной информацией, решают только они сами. Связь с кораблем моделируется также через ведущего, который дословно передает информацию от одной группы к другой и обратно. Информация

передается разведчикам с интервалом 3–5 минут.

Информация группе разведчиков:

1. «Природные условия приближены к земным. Атмосфера плотнее, чем на Земле, из-за этого необходимо тратить больше усилий при передвижении. Вы видите предметы искусственного происхождения, но определить их назначение не удается. Живых существ в поле видимости нет».

2. «Местность, на которой вы находитесь, покрыта густым плотным туманом. Поле видимости минимальное».

3. «У вас отказали приборы, поддерживающие связь с кораблем. Группа потеряла ориентацию в пространстве. Ваше местонахождение вам неизвестно».

У разведчиков действительно прерывается «связь» с кораблем, они переводятся в другое помещение, там они проводят некоторое время. А корабль в это время получает от компьютера следующую информацию.

Информация капитану:

1. «Связь с группой разведчиков прервана. Экипаж жив, местонахождение можно определить по сигналам, исходящим с биодатчиков».

2. «Запас кислорода у группы разведчиков подходит к концу. Через 10 минут разведчики будут вынуждены снять скафандры».

Атмосфера на корабле накаляется все сильнее и сильнее. Что предпримет команда, какой выбор сделает в этой ситуации? Опять возможны варианты. Может быть, она примет решение покинуть негостеприимную планету, но не тут то было, коварная планета не отпустит свою добычу…

Информация капитану: «Старт корабля невозможен. На корабль воздействует гравитационное поле планеты».

А затем звучит «Голос планеты».

Если же участники не решились улететь, бросив своих товарищей на произвол судьбы, они могут предпринять попытки помочь им, отправляя следующую группу разведчиков, а потом еще…

Правда, результат будет один и тот же: связь с разведчиками сразу обрывается, успевает прийти только следующая информация.

Информация специалисту по жизнеобеспечению: «Группы разведчиков объединились. Жизнь и здоровье участников в безопасности. На этом связь с группой прервалась».

Группы действительно объединяются, поскольку и вторая, и третья группы разведчиков ведущими приводятся в ту комнату, где «отдыхает» первая группа.

Напряжение игроков на корабле и в «разведке» достигает

наивысшей точки. Обычно сильнее переживают те, кто остался на борту, мучаясь неизвестностью, переживая из-за невозможности узнать судьбу своих разведчиков. Но вот… выключается свет и в микрофоне звучит «Голос планеты», который объясняет все, но… (этот текст читает один из ведущих, оставаясь невидимым для зала).

Разведчики, находящиеся в комнате, так же слышат этот голос. Один из ведущих приходит к ним в виде существа, живущего на этой планете. Для обеих групп тексты звучат одновременно.

…

*« **Голос планеты** ». Инопланетяне, внимательно слушайте меня! С вами говорю я, планета.*

Я – земля, воздух, ветер, облака, камни, подземный огонь и все живое. Много веков я создавала свой Мир – единый и живой. Мир, в котором все дышит одной целью, все взаимосвязано и дружественно друг другу, Мир гармонии и великих возможностей. Каждый атом здесь – это я; все объединено единым информационным полем. Мы – единое целое, мы – это я. Мои частицы обладают разумом в различной степени. Есть среди моих «я» существа, обладающие разумом, значительно превышающим ваш. Внешне они не похожи на вас. Каждое из этих существ обладает свободой воли, творчества и любви. Им доступно полноценное индивидуальное существование!

Но им доступно и другое – слияние друг с другом, со всей планетой в единое разумное целое. В этом состоянии их возможности познания безграничны, их чувства – бездонны, их творческий потенциал –

безмерен. Прибыв на планету (для разведчиков в тексте: «Покинув корабль…»), вы помимо своей и моей воли стали частицей моей экосистемы. Мы уже не можем отпустить вас – последствия могут быть необратимыми и для вашей биологической жизни и для нас. Но здесь и сейчас у вас есть выбор. Вы можете остаться людьми и прожить на отведенном вам участке планеты свою индивидуальную жизнь, я обеспечу вас всем необходимым.

Вы можете слиться со мной. Потенциала вашего мозга хватит, чтобы превратиться в самое высокоразвитое существо нашей системы. Биологический облик придется изменить: он помеха дальнейшему развитию. Вы познаете жизнь, недоступную вашему воображению.

Принимайте решение каждый за себя. У вас есть 5 минут. В противном случае я решу за вас.

Каждый участник и те, кто остался на корабле, и разведчики, принимают решение за себя. Ведущий просит каждого озвучить свой выбор. Тех, кто решил слиться с планетой, собирают в одном месте, тех, кто остался в облике человека, переводят в помещение, где раньше находились разведчики. В каждой из этих групп работает по одному ведущему. Вначале ведущий предлагает каждому еще раз проговорить свой выбор и объяснить его причины. После того как все объяснят причины принятого решения, поделятся переживаниями друг с другом, каждая группа предоставляется сама себе и обсуждает дальнейшую жизнь. Как живут, что переживают, о чем думают и мечтают, на что надеются, какими делами занимаются… Потом группам предлагают встретиться.

…

Ведущий. *Некоторое время вы*

прожили на этой планете. Вы ничего не знаете о жизни тех, кто сделал иной выбор, и вот вы встретились. Вы не можете поговорить, но вы можете нарисовать свою прожитую жизнь, свой новый обретенный мир, и таким образом показать его своим бывшим соратникам.

Снова звучит музыка. На большом листе бумаги обе группы разноцветными мелками рисуют свои миры. Через некоторое время ведущий предлагает объединить их. Если участники не хотят объединяться, не стоит настаивать. Предложите еще раз посмотреть на картину. Обратите внимание участников на то, что она нарисована на общем листе, и даже если миры не могут слиться друг с другом, они существуют в одном пространстве, на одной планете.

Музыка постепенно затихает, свет гаснет, участникам предлагается через 5-10 минут собраться в другом помещении, чтобы обсудить игру.

Личный опыт

Бывает, что при распределении ролей дети заходят в тупик, так как управлять кораблем хочется многим. На одной из игр на роль капитана претендовали шесть человек, каждый из них объяснил, почему он хочет занять это место, договориться между собой не получалось, и процесс затягивался. Ведущий предложил группе самой выбрать капитана. Претенденты разошлись по помещению, и каждый член группы подошел к претенденту, которого он хотел бы видеть в роли капитана. Большинством голосов решили, кто из ребят будет капитаном корабля в этот раз, а он уже набрал себе команду в рубку управления из остальных претендентов. Таким образом удалось решить проблему и не дать разгореться конфликту.

«Звездные перекрестки»

Время игры – 3 часа.

Место проведения: достаточно большое помещение – актовый зал либо большая классная комната.

Таблица 2 **Общая схема игры «Спасатели»**

Этапы игры	Действия ведущих	Действия участников	Необходимые материалы	Время
Введение в игру	Читают текст «Судьбу не выбирают...». Текст об экспедиции	Слушают тексты в полутьме под музыку	Музыка тревожная, космическая	10 мин
Распределение ролей в команде	Дают задание разбиться по ролям, проводят дискуссию, раздают таблички	Групповая дискуссия: распределяют роли, придумывают открытия	Таблички, бумаги, схема корабля, фломастеры, веревка	15 мин
Экстренная посадка	Читают текст о метеоритной атаке, раздают листочки с информацией	Обсуждение ситуации, принятие решения	Листочки с информацией	15–20 мин
Разведка	Один ведущий уходит с командой разведчиков. Тексты для разведчиков, для команды	Работа команды разведчиков. Те, кто остался на борту корабля, решают, что делать дальше	Листочки с информацией, отдельная комната	15–20 мин
«Голос планеты»	Зачитывается текст «Голос планеты». Работа в двух группах	Участники делают выбор. Обсуждение дальнейшей жизни		25 мин
Общий рисунок планеты	Работа в группе	Общий рисунок планеты	Лист бумаги для общего рисунка, разноцветные мелки	15–20 мин
Обсуждение игры	Ведение обсуждения	Обсуждение		15–20 мин

Возможности игры

Игра является драматической, работа идет с серьезным погружением в ситуацию, которая предполагает:

• личностный и гражданский выбор, принятие ответственности за собственной выбор;

• ответственную позицию в отношении глобальных гуманистических проблем человечества;

• применение и закрепление навыков самоанализа и рефлексии;

• навыки коллективного взаимодействия старших подростков и педагогов.

Это далеко не полный перечень задач, которые может решать данная игра. Как и любая драматическая игра, она слишком многопланова и подчас непредсказуема для того, чтобы можно было описать ее всю целиком. Поэтому еще раз хочется подчеркнуть, чтобы вы, выбирая ее для своей работы, очень внимательно подумали, зачем она вам нужна, чего вы хотите добиться и хватит ли у вас мужества и опыта справиться с процессом и результатами этой игры.

Эта игра проводится только после определенной работы с

детьми. Например, она может быть замечательным окончанием в цикле занятий, направленных на самопознание, принятие ответственной позиции.

Игра рассчитана на старшеклассников (13–14 лет и выше). В нашей практике есть опыт проведения этой игры как в отдельном коллективе старшеклассников, так и в смешанном (дети и педагоги). Контингент участников определяет те цели, которые можно достигнуть в игре. Нам кажется, что для детей игра становится более ценной, если она проводится во взаимодействии со взрослыми.

Так как игра продолжительная и «драматическая», она должна проводиться во внеурочное время; чтобы дети имели возможность потом уйти домой, остаться наедине со своими мыслями.

Содержание игры и игровая цель

В основе игры – реальная литературная основа, повесть Клиффорда Саймака «Станционный смотритель».

В малолюдном районе Техаса проживает одинокий человек. Если бы у этого человека были соседи, то они могли бы отметить его подозрительное долголетие. Он действительно живет в этом доме уже более ста лет. Он – смотритель Галактической пересадочной станции.

Внутри его скромный дом выглядит совсем не так, как снаружи: он нашпигован неизвестной человечеству аппаратурой. Находясь внутри дома, смотритель не стареет, имеет доступ к сокровищам культуры и техники многих планет Галактического союза; время от времени встречается и беседует с галактическими путешественниками, некоторые из них уже стали его друзьями. Вне станции он – обычный сельский житель.

В определенный момент происходит драматическое событие: по некоторым причинам пересадочная станция на Земле закрывается, и ее смотрителю Галактический совет предлагает выбор: или остаться на Земле, доживая свой век «простым смертным», или влиться в Космос, став смотрителем на одной из планет Вселенной, принятых в космическое содружество. Земля к этому содружеству не принадлежит, и предлагать ей это не собираются по причине крайней агрессивности нашей цивилизации. Сейчас неважно, какой выбор делает за своего героя К. Саймак, важно, что через некоторое время смотритель становится причастным к еще одной драме. Галактический совет, всерьез обеспокоенный развитием событий на Земле, приходит к выводу, что существующая на ней цивилизация опасна для остальной части населения Галактики. Совет склоняется к мнению, что по отношению к этой агрессивной земной

цивилизации стоит применить меру, которая не раз была опробована на других мирах и время от времени приводила к позитивным изменениям. Эта мера – лишение землян разума на несколько поколений. Человечество погружается в варварство и дикость, а через несколько десятков тысяч лет имеет шанс возродиться как прогрессивная, гуманная цивилизация. Этакое «оглупление». Герой Саймака, его личный выбор имеет некоторое значение для Галактического совета, его окончательного решения. Если он сможет убедительно защитить человечество…

Если читателю интересно, как это все разворачивается у самого Саймака, мы переадресуем его к первоисточнику. Для разработки и проведения игры нам было достаточно этой информации плюс общее этическое и нравственное ощущение, которое возникло после прочтения повести.

Материалы и требования к организации игры

Необходимые материалы:

• стулья по числу участников;
• магнитофон;
• кассеты с музыкой;
• микрофон;
• стенды для рисунков;
• булавки;
• листы бумаги формата А3 (для рисунков «Мои миры»);
• мелки для рисования;
• маленькие свечки (для «звездной дорожки»), 2 большие свечи в подсвечниках;
• емкость, в которой можно сжигать бумагу;
• листочки «Земля» и «Галактика» (для каждого участника);
• фломастеры по числу участников;
• 2 символа Земли и Космоса (у нас это светящиеся глобусы);
• символ Земли (для тех, кто выберет Землю);
• спички;
• столик и свеча (для Галактического совета);
• занавес, делящий помещение пополам;
• покрывало (на случай «оглупления» Земли);
• костюмы для ведущих (черные балахоны до полу, серебряные шарфы и серебряные полоски на голову).

В помещении, где проводится игра, должны соблюдаться следующие условия:

• там должно быть много розеток;
• хорошая вентиляция;
• комната должна быть просторной;
• должна быть возможность перегородить помещение посередине;

• должно быть 2 входа.

Поскольку игра достаточно объемная и сложная, для облегчения задачи ведущего мы сделали «шпаргалку» ведущему и схему посадки участников (см. *Приложение 2, схема посадки участников и «шпаргалка» ведущему).*

Сценарий игры

Начинается игра с традиционной разминки. Первые два упражнения выбирайте по своему усмотрению, в качестве последнего упражнения предлагаем игру «Ассоциации». Все сидят в общем кругу. Зажигается свеча, и ведущий предлагает, передавая свечу по кругу, придумывать ассоциации к слову «Вселенная». По окончании ведущий выходит со свечой из зала. Выключается свет. Участники сидят в широком кругу в полной темноте, звучит торжественная, космическая музыка.

…

Первый ведущий *(за занавесом). Вся наша жизнь, каждый час, каждый ее миг – Выбор. Чаще всего своими мыслями и поступками мы определяем, как будут прожиты ближайшие часы и дни. Иногда наши выборы определяют течение и финал всей жизни. Часто в выборы вплетаются жизни и судьбы других людей, близких и далеких. Бывают минуты, когда они определяют судьбу народа, Земли, Вселенной. О таких выборах и пойдет речь сегодня вечером…*

Голос звучит негромко, в микрофон, за занавесом. Этим создается эффект отдаления ведущего от участников игры.

…

Второй ведущий *(за занавесом). Я обращаюсь к каждому из вас. Вы – единственный человек на нашей планете, имеющий необычно сложную жизнь и судьбу. Вы –*

тайный смотритель космической пересадочной станции на Земле. Как она возникла, почему именно вы – ее смотритель, сейчас уже неважно. Умение молчать, пытливость ума… Вас выбрала Судьба, Вы избрали свой Путь.

В определенные часы вы идете в неприметное место в московских закоулках-переулках, где за небольшой дверью – космическая станция и ваша работа. Представьте себе это место снаружи и внутри… Здесь вы встречаете и провожаете космических путешественников, которые делают остановки на Земле: на несколько минут, часов, иногда дней. Некоторые уже стали вашими хорошими знакомыми. Вы имеете возможность общаться с существами с других звезд, они щедро делятся своими знаниями, обычаями, культурой. У вас на станции есть целый музей из подарков и непонятных вещиц, забытых и подаренных вам путешественниками. Попробуйте представить и его тоже…

Да, еще. На станции вы не стареете. Но все это – только на станции. По условиям договора вы не имеете права использовать свои новые познания и технические открытия вне станции, ее рассекречивать нельзя. У Галактического совета есть на то веские резоны: Земля не готова вступить в Содружество, ее цивилизация агрессивна и негуманна. Зная, как устроена жизнь на других мирах, вы не можете с этим не согласиться…

На этом этапе участникам дается достаточно времени, чтобы осмыслить необычную ситуацию, предложенную Голосом. Спешить здесь нельзя. Под спокойную музыку, наполненную звуками природы или моря, каждый, как может, вживается в новую роль.

Вы можете заметить одно серьезное противоречие. Станционный смотритель – один на Земле, а в игре принимают участие до 20 человек. Дело в том, что в течение первой половины игры постоянно подчеркивается и поддерживается ощущение одиночества: уникальность существования, принципиальная самостоятельность выбора каждого. Только спустя некоторое время, после мощного погружения, появляется некоторое сообщество смотрителей, сделавших на определенном этапе одинаковые выборы. Но в любом случае в течение всей игры человек встает в активную, ответственную позицию и принимает все решения настолько самостоятельно и осознанно, насколько он к тому готов в данный момент времени.

Основная тема озвучивается голосом другого ведущего. Параллельно по залу ходят помощники и зажигают свечи, расставленные по углам. Ведущие уже одеты в игровые костюмы: черный длинный балахон, серебряные шарфы и серебряные повязки на голову, сделанные из простой фольги.

…

Третий ведущий. *(Сидит в кругу вместе со всеми.) Представьте себе, что каждый из вас, ведя такой образ жизни, не может держать все свои знания, чувства, ощущения в себе. Каждый все это время пишет дневник, где изливает накопившиеся чувства, эмоции. Пролистайте его; посмотрите, в какое время, о чем вы писали; как эмоционально окрашены ваши переживания? Чего в них больше: радости или печали, удивления или уныния? О чем чаще всего вы пишете в дневнике?..*

Перед словами третьего ведущего участникам дается возможность обменяться своими ощущениями. Некоторое время ведущий может подождать за занавесом, чтобы дать возможность

чуть-чуть поговорить, т. к. следующее действо будет разворачиваться в жанре слегка упрощенной социальной драмы.

На этом этапе участники игры должны максимально глубоко вжиться в роль станционного смотрителя. Это становится возможным благодаря «чтению дневников».

…

Третий ведущий. *(В кругу.) Давайте поговорим о том, что вы прочитали в дневниках, чем вы до этого ни с кем не делились.*

Одна из вариаций, которую мы использовали на этом этапе, была такова: участники вместо создания дневника делали мини-фильм о своей жизни. Задание звучало так: «Представьте себе, что каждый из вас снимает фильм о своей удивительной жизни «станционного смотрителя». Каким он будет по жанру? Какая фраза или известное выражение могли бы служить девизом вашего фильма? Как он мог бы называться?» Участники записывали для себя ответы на эти вопросы, затем по кругу рассказывали о своих фильмах. Здесь были и научно-фантастические фильмы с большим количеством технических подробностей, и драмы, и комедийные сюжеты. Кто-то ощущал себя естественно и спокойно в роли человека, ведущего двойную жизнь, кто-то мучительно переживал невозможность помочь человечеству, обладая такими уникальными знаниями.

Мы не окончательно отказались от этой формы задания. Просто нам показалось, что создание дневника более глубоко погружает «станционных смотрителей» в свои личные переживания.

…

Третий ведущий. *Такие разные у всех впечатления и эмоции. У каждого такой неповторимый внутренний мир, который, конечно, невозможно вот так описать в нескольких словах, но… было очень интересно послушать друг друга, приоткрыть завесу одиночества.*

Сейчас внимательно посмотрите друг на друга, вспомните то, о чем писали другие «смотрители». Теперь подойдите и положите руку на плечо тому, чьи дневниковые записи, идеи и эмоции оказались вам ближе всего.

Участники игры свободно ходят по залу, еще раз напоминают друг другу о том, что они говорили. И, как показывает практика, образуется несколько групп, их может быть 4–5. Ничего страшного нет, если кто-то захочет остаться один – это его выбор. Группы садятся в круг, но «кучками» – так, чтобы все-таки некоторое «общее» состояние сохранялось, чтобы пространство не разрывалось.

…

Третий ведущий. *Если вы помните, у каждого из вас дома, на станции, есть очень много необычных, интересных вещиц – сувениров от друзей-путешественников из других миров.*

Сейчас каждая из образовавшихся групп подумает и создаст свою небольшую коллекцию из самых любимых или ценных, полезных или красивых предметов. Расскажите о своей коллекции. Какой экземпляр в ней самый ценный? Чем он вам дорог?

Группы создают коллекции.

Коллекции получаются очень разные, интересные. Ведущий должен задавать как можно больше уточняющих вопросов, чтобы всех вовлечь в процесс обсуждения. Например: чем дорог, ценен для вас тот или иной предмет, экземпляр из коллекции? Что у вас с ним связано? Кем подарен?

…

Второй ведущий. *Представьте еще раз каждый свой день, занятия, дом с дорогими вашему сердцу вещами. Нарисуйте свою жизнь, свое*

состояние «смотрителя». Вы живете сразу в двух мирах, ваш внутренний мир уникален. Как он выглядит в цвете и форме?

Не надо ограничивать время на рисование, но и затягивать тоже не стоит.

По мере того как участники доделывают рисунки, ведущий помогает их развешивать. Причем, учитывая пожелания рисовавшего, они могут быть размещены в центре, рядом с другими, в углу, отдельно от остальных и т. д.

Необходимо особо отметить, что в то время как один ведущий делает «выставку рисунков», другие занимаются изменением помещения, не привлекая внимания участников игры. Предлагаем даже стенд вешать так, чтобы при изучении выставки ребята оказались к залу спиной.

Итак, другие ведущие по-новому оформляют помещение. Внимание! Стулья ставятся спинками внутрь! Это делается для того, чтобы подчеркнуть одиночество каждого «смотрителя», самостоятельность его выбора, и разворотом стула обозначить окончательность выбора и готовность принять его последствия.

После рисования, когда все участники игры сели на стулья, включается тревожная музыка. Первый ведущий начинает говорить не сразу: он дает участникам некоторое время посидеть в полной тишине и темноте, переживая все, что с ними уже произошло. Только потом звучит очень торжественно, но спокойно и размеренно, голос первого ведущего (за занавесом).

…

Второй ведущий. *Так произошло, в этом нет вашей вины, но по ряду объективных причин Галактический совет принял решение закрыть ту сеть станций, в которую входит и ваша. Просто развитие коммуникаций в направлении Солнечной системы оказалось неэффективным, нерентабельным. (Пауза.) Вам предложен выбор: остаться на Земле простым жителем, потеряв связь с Галактическим содружеством, или*

перейти смотрителем на станцию, которая входит в Содружество, то есть стать гражданином Галактики. Но связь с Землей будет потеряна навсегда. Вы можете выбирать. Каждый, сделавший выбор, поворачивается лицом в круг.

После того как ведущий закончил говорить, участникам раздается по 2 карточки, на которых написаны слова «Земля» и «Галактика».

…

Второй ведущий. *Вы сейчас сделали выбор. Теперь каждый по очереди проходите в центр и сообщайте свое решение.*

Те, кто выбирает Землю, остаются в кругу. Им вручается какой-ни-будь «живой» символ Земли. Это может быть все что угодно. (В последнюю игру мы выбрали вечнозеленую еловую ветку.) Выбравших Галактику ведущий провожает за чуть приоткрытый занавес по «звездной дорожке». За занавесом уже поставлен круг из стульев и горит глобус-карта звездного неба.

Здесь мы хотим обратить ваше внимание на один существенный момент. Мы никогда не знаем заранее, как с этого момента будут развиваться события. Все зависит только от того, какие выборы сделают участники. Может быть, все уйдут в Космос, или наоборот. Вы всегда должны быть готовы к любому повороту. Если получится только одна группа – «Галактика» или «Земля» – значит, игра будет вестись только с одной группой. Честно говоря, за всю нашу практику еще ни разу не случалось так, чтобы получилась одна группа.

Итак, выбор сделан. За последним участником, выбравшим Галактику, плотно закрывается занавес и тушится «звездная дорожка»: пути назад нет.

Далее начинается работа в группах. В каждой работает один ведущий. Вначале они помогают участникам поделиться впечатлениями, желающие могут объяснить причины своего решения. Некоторое время может быть использовано для обсуждения неизбежных потерь, которые повлекло за собой закрытие пересадочной станции.

Второй и третий ведущие *(каждый в своей группе). Вы сделали свой выбор. Как вам это далось: тяжело ли, легко? Поделитесь своими чувствами. Если хотите, если можете, расскажите о тех причинах, которые побудили вас принять решение.*

Сядьте поудобнее, закройте глаза и представьте свое новое бытие, проживите «про себя» свою новую жизнь, ощутите все ее преимущества и недостатки… Теперь представьте, что прошел целый год. Чем он был наполнен? Как вы его провели? Как проходили дни вашей новой жизни? Теперь разбейтесь на пары и расскажите друг другу о том, как вы увидели свою жизнь, какие чувства она у вас вызывает. Как прожили этот год, что с вами произошло? Что нового появилось, что вы потеряли?

Следующий необходимый этап игры – это «проживание» своего нового состояния. У «жителей Галактики» – это открытие неизведанных миров и возможностей и те чувства, которые у них вызывает эта ситуация. У «землян» – жизнь несмотрителя, жизнь без пересадочной станции, может быть, другая работа, семья, либо одиночество, отшельничество. Навязывать варианты не следует – каждый должен самостоятельно представить свое положение, возможности, которые открылись в связи с происшедшим, новые ценности.

Так как работа ведется в парах, то ведущие на только следят за обсуждением, не дают участникам выключиться из игры, чего, впрочем, на этом этапе игры уже не бывает. А затем, четко синхронизируя время, удаляются из своих групп.

Внимание! Необходимо, чтобы группы проходили эти этапы примерно в одно время, и не было сильного опережения или отставания. Нужно, чтобы все имели возможность «прожить» новую ситуацию полностью и успели все обсудить.

Гасится свет, и некоторое время звучит очень тяжелая,

тревожная музыка. Далее следует текст, в котором участникам предлагается сделать второй Выбор. Выбор драматичный и сложный, поэтому текст должен читаться очень четко, размеренно, неторопливо.

…

Первый ведущий *(за занавесом). Выбор, сделанный нами, часто бывает необратимым. Вы уже давно не «смотрители станций», но Судьба снова призывает вас к действию. Галактический совет всерьез обеспокоен тем, как развивается земная человеческая цивилизация. Она стоит на пороге войны. Войны, в которой может сгореть не только она сама. Увы, экологические и энергетические последствия самоуничтожения разумной жизни на Земле отразятся на всем Галактическом сообществе. Контакты с земными правительствами недопустимы: каждое из них постарается извлечь из него свою выгоду, использовать как политическое, так и техническое преимущество в конкуренции с другими государствами. Что делать? Часть Совета предлагает подождать еще, дать Земле время для того, чтобы одуматься, измениться. Другая часть настаивает на применении в отношении землян крайней меры, так называемого «оглупления»: на несколько поколений люди на Земле лишаются разума, впадают в первобытное состояние. Они не смогут использовать ныне существующие технические достижения, так как вернутся в эпоху варварства. Те, кто выживут, естественно… Затем, через 200–300*

лет, разум будет возрожден. Опыт применения такой меры показывает, что ряд цивилизаций после этого выбирает другой путь развития: гуманный, разумный, и спустя тысячелетия раса приходит в Галактическое содружество. У бывшего «станционного смотрителя» есть определенный авторитет в Совете. К его мнению готовы прислушаться. Итак, каждая группа – и «земляне», и «граждане Галактики» – имеют возможность повлиять на решение Совета. Для этого вы должны определиться в своих выборах: сначала каждый человек решает для себя, а затем группа принимает общее решение.

Когда прозвучит текст, участники должны начать обсуждение. Задача каждой группы – решить: «оглуплять» Землю или нет.

Ведущие за занавесом все слышат и контролируют. Как только они понимают, что группы приняли некоторое предварительное постановление, они выносят и ставят посередине зала стол со свечой и стулья.

Время на этом этапе не ограничено! Участники должны прийти к решению сами без всякой помощи и поддержки.

Входит Галактический совет. Это те трое ведущих, которые вели всю игру. Занавес открывается, и впервые за долгое время группы могут видеть друг друга. Перед каждой группой горит ее глобус.

…

Ведущие. *(За столом.) Итак, вы обсудили положение, приняли решение.*

Мы готовы вас выслушать.

Группы высказываются.

Решение о судьбе Земли будет принимать Галактический совет – но чьи аргументы определят его выбор? Галактический совет выслушивает обе группы.

Основная задача состоит в том, чтобы каждая группа и каждый участник взяли на себя ответственность за принятое решение. Нам известно несколько вариантов развития ситуации на этом этапе игры.

Первый вариант. «Жители Галактики» говорят, что Землю надо «оглупить». Каждый из них должен проговорить свое согласие с этим решением, подтвердить его.

«Земляне»: согласны с «оглуплением», каждый подтверждает согласие; просят помощи.

Всю ответственность должны принять на себя сами жители Земли, никакой помощи Галактический совет им предложить не может. Как бы трудно Галактическому совету ни было, он не может «жалеть» «землян».

У нас был такой случай. Лидер «землян» выступил с длинной речью, суть которой сводилась к следующему: «Раз вы такие сильные и умные, так и помогите нам, дайте свои технологии». В ходе речи лица остальных мрачнели: многие чувствовали неубедительность его аргументов. Когда член Галактического совета выразил недоумение по поводу несамостоятельности «землян», в их рядах возникло замешательство, затем встал один из до сих пор молчавших учеников десятого класса. После долгой паузы он заговорил. Да, Земля не в состоянии сама решить свои проблемы, да, она оказалась слабой и агрессивной. Она, как ребенок, надеется на помощь, но она не в состоянии будет ею распорядиться. Землей надо жертвовать. В его глазах были слезы. Чувства участников к этому моменту явно перешли за рамки игры. Чувства ведущих тоже. Это был очень сильный момент. Нам предстояло сделать выбор… Но о выборе позже.

Второй вариант. «Земляне» говорят о нежелании «оглупляться» и приводят достаточно веские аргументы в защиту своей позиции. Галактический совет должен услышать конкретные, четкие предложения «землян» по изменению «нынешнего положения дел»: агрессивности наций, войн, катастроф, плохой экологической обстановки. Каждому «землянину» нужно сказать, что он лично будет предпринимать для изменения ситуации. Причем если «земляне» сами не выходят на такую активную позицию, то искусственно стимулировать ее не надо. Если они не готовы взять личную ответственность (не знают как, боятся, просят помощи и т. д.), то насильно ее навязывать нельзя.

«Жители Галактики» не предлагают свою помощь «землянам», высказывают свое мнение о способности «землян» нести ответственность за свое решение.

Третий вариант. «Жители Галактики» могут предложить

«землянам» свою помощь, тогда и те и другие должны рассказать о своем личном вкладе в развитие Земли. В этом случае «жители Галактики» переходят (через занавес) к «землянам». Причем перейти могут не все: ведь у перешедших теряется всякая возможность контактировать с Галактикой, они становятся обыкновенными жителями Земли.

Галактический совет тоже может «играть». Один из ведущих может быть против «землян» – стоять за безоговорочное «оглупление» (тем более если аргументы «землян» неубедительны). Другой – может эмоционально поддерживать «землян», говорить о «последнем шансе» и т. п. А третий – это «третейский судья», который и принимает решение.

Здесь важно как-то договориться о конце Совещания – когда уже все аргументы выслушаны, позиции понятны (или совсем непонятны, и необходимо за занавесом самим разобраться в своих чувствах – бывает и такое). Важно – вовремя уйти.

Галактический совет удаляется для принятия решения.

Итак, возможны три варианта и более. В любом случае результат принимаемого решения зависит от качества аргументов групп в защиту Земли, от принимаемой каждым ответственности.

В конце игры обязательно нужно провести полное обсуждение, поделиться впечатлениями. Процесс контролирует ведущий.

Личный опыт

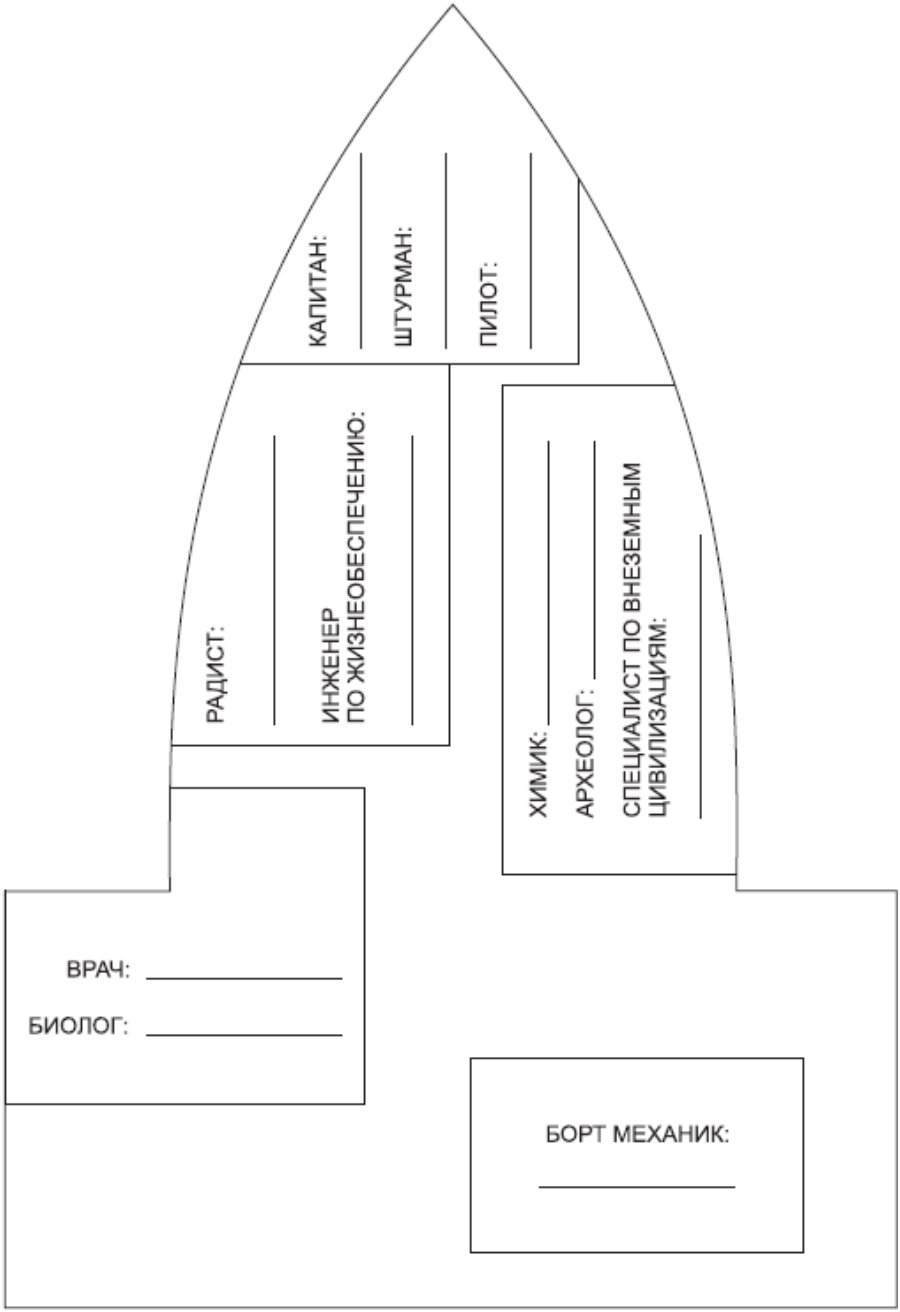
Готовя игру, мы много спорили о ее концовке. Кто должен принимать решение? Сначала мы полагали, что это сделают сами участники. А затем подумали, что это слишком: в 15 лет решать самим судьбу Земли. Достаточно того, что они были причастны к решению и могли на него повлиять. Были ли мы правы? Есть ли другие способы закончить такую игру?.. Что касается той нашей игры, где «земляне» сознательно согласились на «оглупление», то конец игры был следующим. По общему ощущению Земля не смогла себя отстоять. Приняв это тяжелое решение, мы вернулись в зал. Нас, естественно, очень ждали. «Галактический совет принял решение» – далее в полной тишине трое ведущих вышли в центр зала, один передвинул свечу к глобусу звездного неба, другой погасил земной глобус. Земля на несколько поколений была обречена на хаос. Участникам было предложено молча покинуть темный зал, встречу назначили через пять минут в другом помещении. Там прошло обсуждение игры.

Таблица 3 **Общая схема игры «Звездные перекрестки»**

Этапы игры	Действия ведущих	Действия участников	Необходимые материалы	Время
Разминка	Разминка «Ассоциации»	Участвуют в разминке	Свеча	5 мин
Введение в игровую ситуацию	Погружение в ситуацию (Первый ведущий). Ведущие в костюмах ходят по залу, зажигают свечи по углам комнаты. Ведущий сидит в кругу вместе со всеми	Участники сидят в широком кругу в полной темноте, звучит музыка. Представляют ситуацию, вживаются в роль	Музыка, микрофон, стулья, свечи, спички. Более громкая музыка	3–5 мин
Создание «дневника», коллекции	Контролируют процесс	Обдумывают дневники. По кругу зачитывают записи. Объединяются в группы, создают коллекции и представляют их	Свет	30 мин
Рисунки «Мои миры»	Раздают листы бумаги А3 и восковые мелки. Готовые рисунки размещают на стендах. В это же время один из ведущих делит комнату пополам и расставляет стулья. Посередине ставится стол, свеча и горшок. Просит всех сесть на стулья	Все сидят в общем кругу. Рисуют, обсуждают выставку. Садятся спинами друг к другу	Музыка, свет, бумага формата А3, мелки, стенды, булавки (или кнопки)	25 мин
Первый Выбор	Каждому участнику даются 2 карточки. На столе зала уже горит свеча. Занавес почти закрыт: осталась узкая дорожка, освещенная свечами. В каждой половине зала в центре стоит горящая свеча; включенный глобус. За последним участником занавес закрывают.	Слушают. Делают выбор. Каждый выходит в центр и озвучивает свой выбор. Тот, кто выбрал Землю, остается на этой половине и ему вручается ветка ели. Выбравших Галактику один из ведущих провожает	Музыка (тревожная), 2 карточки каждому («Земля», «Галактика»). «Звездная дорожка», горящая свеча, ветка ели, 2 глобуса	20 мин
	Проводят обсуждение этапа	за занавес по «звездной дорожке». Там приготовлен круг из стульев. Обсуждают		
Работа в группах «Земля», «Галлактика»	Звучит текст о том, что прошел год новой жизни. Ведущие одновременно незаметно покидают свои группы	Все сидят на стульях с закрытыми глазами. Работа в парах	Музыка (тихая, спокойная). Свет	15 мин
Второй Выбор	Звучит текст о втором Выборе («оглуплять» Землю или нет). В это же время (к концу обсуждения) выносятся стулья, свеча и стол, за которым будет сидеть Галактический совет	Участники слушают, обсуждают, принимают какое-то решение и заявляют о своей готовности выступить на Совете	Страшная музыка	Время не ограничено
Заседание Галактического совета	Входит Галактический совет, выслушивает участников, задает уточняющие вопросы	Группы высказываются	Стол, свеча, 2 глобуса	Время не ограничено
Решение Галактического совета	Галактический совет удаляется для принятия решения. Ведущие входят в центр зала и оглашают его. Варианты развития событий: Земля «оглупляется», «жители Галактики» остаются «жителями Галактики»; «земляне» принимают на себя ответственность за развитие Земли; «жители Галактики» остаются самостоятельными «жителями Галактики»; «земляне» принимают на себя ответственность за развитие Земли; «жители Галактики» присоединяются к «землянам»	«Земляне» и «жители Галактики» выходят за двери в полной тишине. Занавес закрывается. Участники принимают решение	Страшная музыка, покрывало	
Обсуждение игры	Обсуждение в другом помещении			

Приложение 1

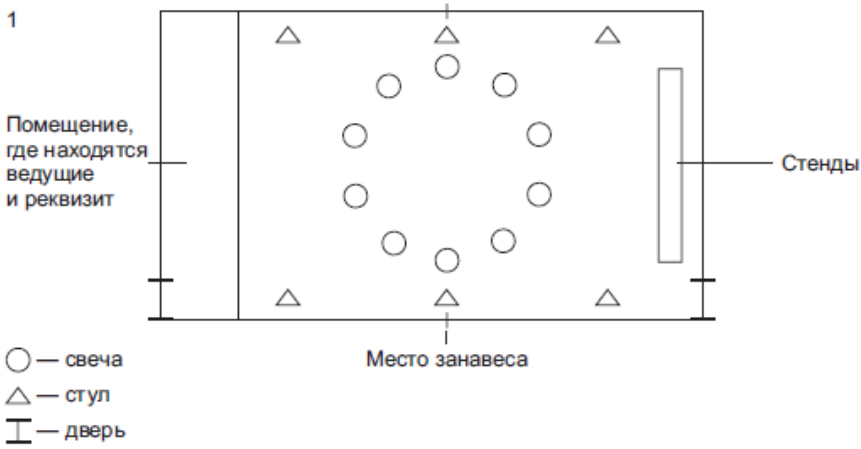
Схема корабля



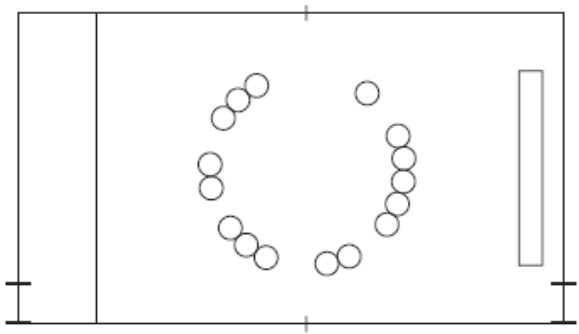
Приложение 2

Схема посадки участников

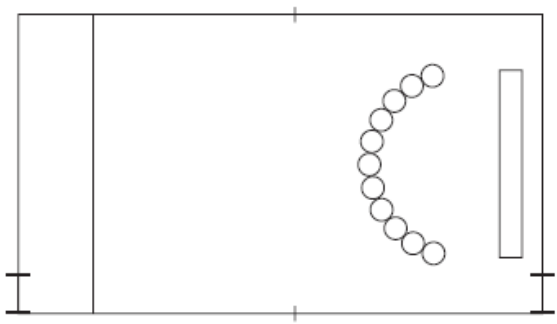
1


Помещение,
где находятся
ведущие
и реквизит
Стенды
Место занавеса
— свеча
— стул
— дверь

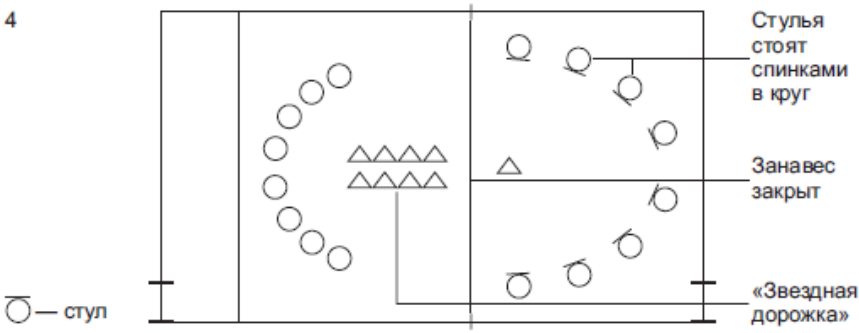
2



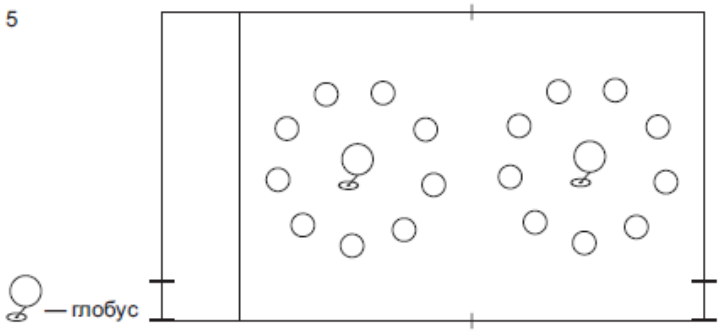
3



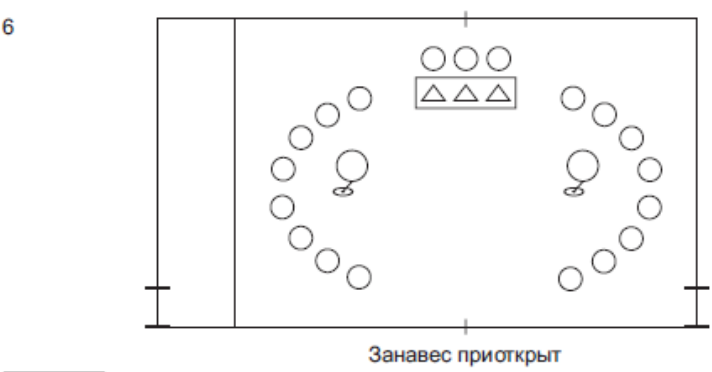
4



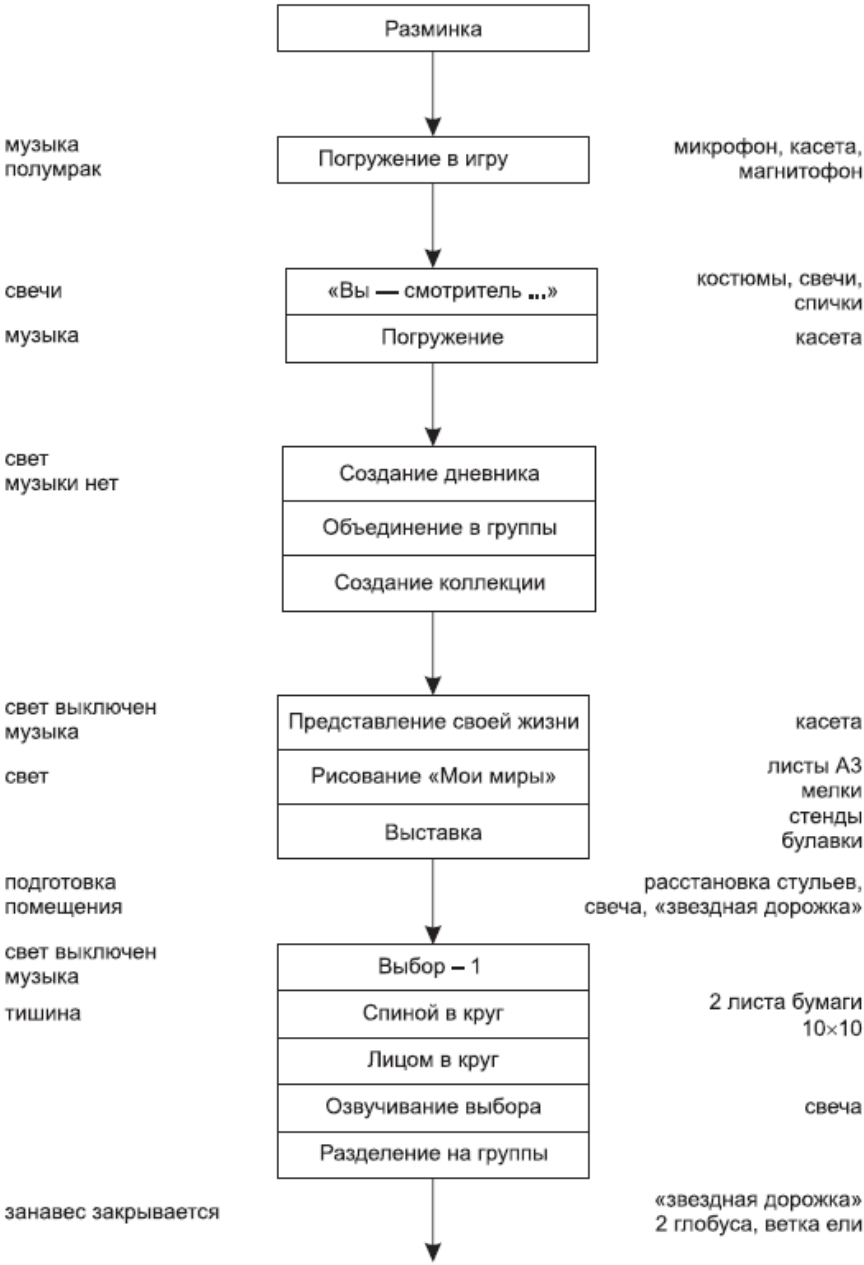
5

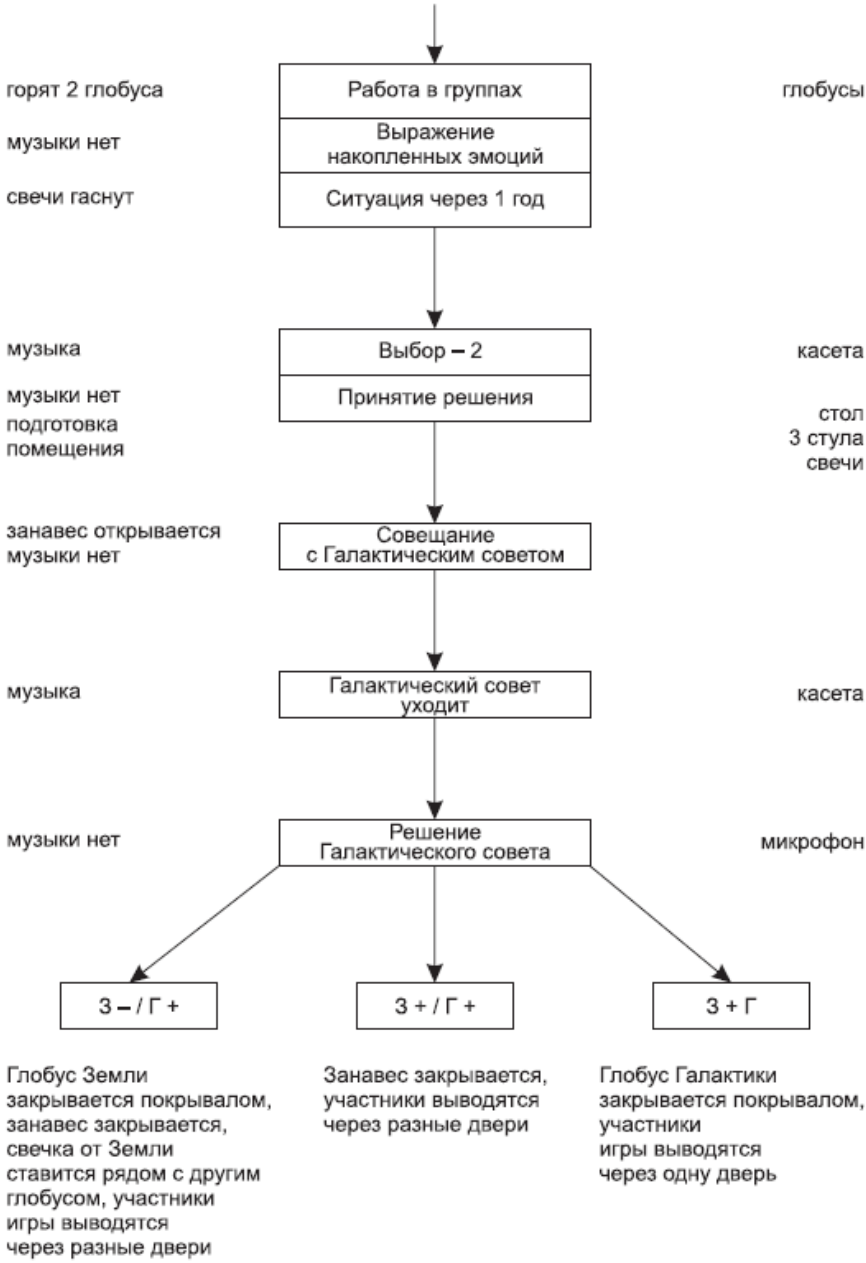


6



«Шпаргалка» ведущему


Разминка
музыка
полумрак
Погружение в игру
микрофон, касета,
магнитофон
свечи
«Вы — смотритель ...»
костюмы, свечи,
спички
музыка
Погружение
касета
свет
музыки нет
Создание дневника
Объединение в группы
Создание коллекции
свет выключен
музыка
Представление своей жизни
касета
свет
Рисование «Мои миры»
листы А3
мелки
Выставка
стенды
булавки
подготовка
помещения
расстановка стульев,
свеча, «звездная дорожка»
свет выключен
музыка
Выбор – 1
тишина
Спиной в круг
2 листа бумаги
10×10
Лицом в круг
Озвучивание выбора
свеча
Разделение на группы
занавес закрывается
«звездная дорожка»
2 глобуса, ветка ели


горят 2 глобуса
Работа в группах
глобусы
музыки нет
Выражение накопленных эмоций
свечи гаснут
Ситуация через 1 год
музыка
Выбор – 2
касета
музыки нет
Принятие решения
подготовка помещения
стол
3 стула
свечи
занавес открывается
музыки нет
Совещание с Галактическим советом
музыка
Галактический совет уходит
касета
музыки нет
Решение Галактического совета
микрофон
З – / Г +
З + / Г +
З + Г
Глобус Земли закрывается покрывалом, занавес закрывается, свечка от Земли ставится рядом с другим глобусом, участники игры выводятся через разные двери
Занавес закрывается, участники выводятся через разные двери
Глобус Галактики закрывается покрывалом, участники игры выводятся через одну дверь

Глава 4 «Деловые» игры в работе школьного психолога

Все «большие» игры так или иначе помогают участникам научиться строить собственную деятельность: осознавать ее смысл и ценность, ставить цели, совершать последовательные сознательные действия, контролировать и оценивать результат и т. д. Однако именно в «деловых» играх построение деятельности и достижение запланированного результата становится основной целью участников. Игровой материал для этого может быть использован различный. Так, в игре «Репор-тер-2», являющейся логическим продолжением игры «Репортер-1», ученики шестых классов превращаются в журналистов, сотрудников редакции и создают настоящую газету. В игре «Экзамен» девятиклассники проживают ситуацию (вроде бы как шуточную) экзамена и получают важный учебный опыт. В «Перспективе» – профориентационной игре – десятиклассники пытаются увидеть свою жизнь в перспективе и осознать логику собственных решений и поступков.

Отдельный вид – проектные игры и семинары, в рамках которых происходит обучение самой логике проектного мышления, а также оттачиваются практические проектные навыки: постановка задачи, планирование, распределение обязанностей и полномочий и т. д. Мы предлагаем три проектных сценария: игру «Мы строим парк» для учеников 3–5 классов, проектный семинар для педагогов и сценария заседания Совета школы.

«Репортер-2»

Время игры – 2 часа 30 минут.

Игра может проводиться в аудитории или актовом зале.

Возможности игры

Эта игра является продолжением игры «Репортер-1», но ее можно проводить и как отдельное мероприятие. Она предназначена для школьников шестого класса. Мы считаем, что именно в этом возрасте происходит «выход» детей за пределы коллектива класса. Для них становится интересной общественная жизнь школы, им хочется продемонстрировать себя, свои таланты и умения.

Игра состоит из нескольких взаимосвязанных этапов. На каждом из них решаются различные диагностические и развивающие задачи. Первый этап – разминка. Здесь детям предоставляется возможность продемонстрировать свои творческие способности, найти собственный необычный способ взаимодействия друг с другом и представления своего героя. Здесь ведущий может увидеть, насколько участники готовы к сотрудничеству в парах. В ходе второго этапа игры дети отрабатывают навыки делового взаимодействия в парах. Участники также получают возможность для необычного взаимодействия с разными представителями школы. Это способствует расширению представлений детей об индивидуальности и неповторимости личности. Третий этап – создание газеты. Качество конечного продукта игры, газеты зависит от слаженной работы всей группы. Основная задача работы на этом этапе – объединить усилия для достижения общей цели.

Содержание игры и игровая цель

Профессия журналиста овеяна ореолом романтики. Ее представители кажутся людьми яркими, творческими, коммуникабельными. А сколько уникальных личностей встречают журналисты на своем пути! Во время игры детям предоставляется возможность побыть журналистом и пообщаться с интереснейшими людьми в собственной школе. Участники могут узнать о том, какое значение имеет школа в жизни взрослых и детей, как проводят свободное время ученики и учителя. И, конечно, это интересно не только юным журналистам, но и всей школе. Поэтому конечная цель игры – создание общешкольной газеты, в которой будут отражены все собранные материалы.

Материалы и требования к организации игры

Необходимые материалы:

• карточки для жеребьевки;
• реквизит для разминки;
• бланки с примерной схемой интервью;
• бланки с примерной схемой очерка;
• ватманы для стенгазеты;
• ручки, цветные карандаши;
• фломастеры;
• клей.

Участники

Учащиеся шестого класса, 20 человек, 1–2 старшеклассника, 1 ведущий.

Сценарий игры

В начале игры можно провести любую психодинамическую разминку, перейдя затем к упражнению «Ток-шоу».

…

Ведущий. *У нас появилась необыкновенная возможность принять участие в телевизионном ток-шоу, героями которого станут известные политики, музыканты, актеры. Для того чтобы подготовить передачу, нам необходимо определить, кто же будет выполнять обязанности журналиста, а кто возьмет на себя роль «звезды». Решит эту задачу жребий.*

Дети тянут жребий. В процессе жеребьевки весь класс делится на две группы: журналистов и героев. Технически это выглядит так. Один ребенок вытягивает бумажку, на которой, к примеру, написано: «Ты журналист, сейчас тебе предстоит взять интервью в прямом эфире у знаменитого актера Джеки Чана». А другой вытягивает такую бумажку: «Сейчас ты – знаменитый актер Джеки Чан. Тележурналист в прямом эфире будет брать у тебя интервью». Таким образом, все участники игры получают определенную роль. Пары находят друг друга. Если количество детей нечетное, то классный руководитель становится участником наравне с детьми. В течение нескольких минут вместе готовятся: продумывают вопросы и ответы, способ представления героя, изменяют костюмы. Каждый герой получает маленький

реквизит, который помогает перевоплощению. Например, Шварценеггер входит с гирей, Мадонна – в ярком парике, Джеки Чан – в поясе от кимоно. Ведущий по мере необходимости помогает парам, готовит пространство для последующего представления. А затем каждая пара по очереди выступает перед остальными участниками. Выбор героев определяется интересами детей. Образ «звезды» должен быть интересен и знаком всем участникам.

После того как все интервью прослушаны, проводится короткое обсуждение того, насколько легко было взять интервью, какие вопросы показались наиболее удачными, как должен вести себя журналист и т. п.

В конце разминки в классе появляются старшеклассники, ответственные за выпуск газеты в школе. Они просят шестиклассников подготовить специальный выпуск газеты. Состоять он должен из интервью на определенную тему. Старшеклассники называют тему газеты (см. *Приложение 1, темы для выпуска газеты*), людей, у которых надо взять интервью, и пары, которым предстоит работать вместе. Оговаривается время, необходимое для создания газеты.

Самый тонкий момент – это подбор пар. Естественно, что пары назначают не старшие ребята, а психолог и классный руководитель. В основе деления могут лежать различные основания: дружба детей, объединение по принципу «активность – пассивность» и другое. Важно, чтобы детям было комфортно работать друг с другом и не возникало острого противостояния.

После ухода старшеклассников с детьми обсуждается схема и техника интервью, поведение журналиста.

…

Ведущий. *Давайте вместе подумаем, какие вопросы мы можем задать?*

Дети называют вопросы, взрослый – записывает их на доске или ватмане. Затем обсуждается вопрос этикета во время общения.

…

Ведущий. *А как должен вести*

себя репортер, чтобы люди захотели с ним разговаривать?

Ведущий на доске, а дети на бланках пишут вопросы на заданную тему. После этого журналисты, взяв схему интервью (см. *Приложение 1, схема интервью*), отправляются на поиски своих героев и берут у них интервью.

Далее участники возвращаются в кабинет и приступают к написанию и художественному оформлению своей статьи. По желанию ребята могут сделать иллюстрацию к материалу или любым другим способом оформить заметку. Эти материалы крепятся на заранее приготовленную стенную газету. На стенгазете пишется название, фамилии авторов заметок и фамилии старшеклассников, принимавших газету. Газета оформляется, старшеклассники знакомятся с ней, расспрашивают ребят о том, какие трудности возникли при подготовке номера. После того как номер принят и подписан, он вывешивается в школьном коридоре.

Работа, проведенная детьми, обычно имеет отклик во всей школе. Прежде всего те, у кого ребята брали интервью, с удовольствием читают газету и обсуждают ее. Участники получают много отзывов и от «простых читателей». Однажды в нашей практике был такой случай. Во время обсуждения шестиклассники жаловались, что старшие ребята смеялись над ними, отказывались давать интервью. Редактор школьной газеты, ученица одиннадцатого класса, принимавшая газету, была искренне возмущена отношением старшеклассников. Она написала об этом заметку. А наши участники получили поддержку и ощущение важности того дела, которое они сделали.

Участники вновь собираются в классе и проводят обсуждение игры. Возможные вопросы: как парам работалось вместе? Что помогало? Что мешало? Как участники пары распределяли обязанности между собой? Какие трудности возникли во время работы? Было ли интересно создавать газету?

Личный опыт

Эта игра в нашей практической работе стала традиционной и любимой. Мы проводим ее каждый год. И мы можем наблюдать, как по-разному ведут себя дети. Есть те, кто с удовольствием погружается в процесс создания очерков, а кому-то эта деятельность кажется скучной. И это не зависит от интеллектуального потенциала участников. Скорее играет роль направленность интересов. И часть детей, приняв участие в этой игре, продолжают журналистскую деятельность. Они становятся корреспондентами школьной газеты. Таким образом, эта игра

выполняет еще и мотивационную задачу.

«Экзамен»

Время игры – 1 час 40 минут.

Игра может проводиться в аудитории или актовом зале.

Возможности игры

Эта игра предназначена для учащихся девятых классов и является частью большой работы по психологической подготовке девятиклассников к сдаче экзаменов.

Игру мы проводим на вечере встречи с выпускниками. В нее включаются бывшие ученики школы, педагоги, представители администрации и, конечно, девятиклассники. Присутствие взрослых, учителей и выпускников повышает интерес к игре.

Таблица 1 **Общая схема игры «Репортер-2»**

Этапы игры	Действия ведущего	Действия участников	Необходимые материалы	Время
Разминка	Ведущий раздает детям карточки для жеребьевки, по мере необходимости помогает участникам, готовит помещение. Организует обсуждение	Игроки находят пару. В паре обсуждают предстоящее задание, готовят интервью и костюм. Демонстрируют подготовленные интервью. Участвуют в обсуждении	Реквизит для героев интервью, карточки для жеребьевки	40 мин
Задание		Объединяются в пары		10 мин
Обсуждение предстоящей работы	Готовит «Примерную схему интервью»	Предлагают вопросы для памятки		10 мин
Сбор информации	Готовит «основу» для стенгазеты. В случае возникновения затруднений у «журналистов» помогает участникам	Берут интервью	Блокноты, ручки	30 мин
Создание газеты. Прием газеты старшеклассниками	Помогает участникам оформить стенгазету	Пишут очерк по материалам интервью	Бланки для написания очерка, ручки, фломастеры	30мин.
Обсуждение игры	Проводит обсуждение	Участвуют в обсуждении		10–15 мин

Кроме того, советы тех, кто сам недавно прошел через сложную процедуру экзамена, могут оказаться весьма полезными для будущих студентов.

В ходе игры решаются несколько задач:

• изменение отношения к стрессовой ситуации экзамена через его «проживание»;

• обозначение проблем, с которыми предстоит встретиться на экзамене, и обсуждение путей их преодоления;

• обсуждение опыта тех, кто уже неоднократно проходил через эту процедуру (выпускников и педагогов);

• знакомство девятиклассников с представителями экзаменационной комиссии;

• развитие навыков группового взаимодействия.

Содержание игры и игровая цель

Игра имитирует сдачу экзамена. Комиссия, билеты, ограниченное время подготовки ответа и выставление отметок – все это создает ощущение серьезности происходящего. Шуточный характер вопросов в билетах и конкуренция между несколькими командами снимают напряжение и придают игре легкий юмористический оттенок.

Материалы и требования к организации игры

Необходимые материалы:

• экзаменационные билеты;
• ватман;
• маркер;
• колокольчик;
• песочные часы – 2 шт. (на 1 и на 3 минуты);
• карточки для жеребьевки;
• листы формата А3 с текстом правил.

Участники

Это игра для учащихся девятых классов (до 20 человек). Также приглашаются выпускники школы (до 10 человек), представители администрации и педагоги, которые будут включены в экзаменационную комиссию.

Сценарий игры

…

Ведущий. *Сегодня мы собрались для того, чтобы испытать себя в ситуации экзамена. Некоторые участники проходят через эту процедуру впервые, а кто-то уже вполне обоснованно может считать себя «профессионалом». Но для каждого из нас независимо от опыта экзамен является определенным испытанием. Я хочу еще раз произнести слово «экзамен». Вслушайтесь в него. Какие у вас рождаются ассоциации? Назовите их.*

Участники называют ассоциации.

…

Ведущий. *Итак, мы видим, что есть много общего в нашем восприятии экзамена. Однако есть и различия. Кто-то из участников воспринимает ситуацию как тревожную, чреватую негативными последствиями. А кто-то, напротив, чувствует себя энергичным, бодрым и уверенным в своих силах. И сейчас нам с вами на практике предстоит узнать, что же такое экзамен. А затем еще раз, исходя из сегодняшнего опыта, обсудить, что пережил каждый из вас. Традиционно каждый сдает экзамен в индивидуальном порядке. Вам повезло. Этот экзамен проводится в групповой форме. Сейчас участникам нужно разбиться на команды. Есть одно обязательное условие. Девятиклассники и те, кто уже закончил школу, не могут состоять в одной команде. Поэтому сначала мы разобьемся на две группы. С одной стороны встанут ученики девятых классов, а с другой – выпускники и педагоги.*

Участники делятся на две группы, затем при помощи жребия группы разбиваются на команды. Ведущий организует жеребьевку. Количество человек в команде не должно превышать 7–8 человек.

…

Ведущий. *Я прошу всех сесть в круг таким образом, чтобы участники одной команды находились рядом. Прежде чем мы перейдем непосредственно к экзамену, я хочу узнать ваше мнение. От чего зависит успех на экзамене?*

Проводится свободное обсуждение. Участники говорят о

знании предмета, везении, находчивости, доброжелательности экзаменационной комиссии, взаимовыручке и т. д. Ведущий подводит итог.

…

Ведущий. *Мы сейчас услышали, что успех на экзамене определяется очень многими факторами. Через некоторое время нам предстоит это еще раз проверить. Прежде чем вы начнете сдавать экзамен, я хочу ознакомить вас с правилами.*

Ведущий вывешивает плакат с текстом правил.

1. Первое правило относится к процедуре проведения игры. Представители каждой команды одновременно подходят к столу, за которым восседает «многоуважаемая экзаменационная комиссия», и тянут билет. Затем идет коллективное обсуждение в командах. Услышав сигнал об окончании времени, к столу экзаменаторов выходит представитель команды. Он и отвечает на вопросы билета. В случае необходимости команда может дополнить ответ.

2. Система оценок – традиционная пятибалльная.

3. Время подготовки к ответу строго ограничено, на нее дается 3 минуты, на ответ – 1 минута. Отсчет времени осуществляется с помощью песочных часов. Сигналом к началу и завершению этих периодов служит звонок колокольчика. За нарушение правил экзаменационная комиссия имеет право снижать отметку.

Также существуют требования к построению ответа:

• в ответе должны быть раскрыты все понятия, включенные в вопрос;

• ответ должен быть логичным.

…

Ведущий. *Есть ли у вас вопросы по тем правилам, с которыми вы только что познакомились?*

Отвечает на вопросы участников.

…

Ведущий. *А теперь позвольте представить вам экзаменационную комиссию.*

В состав комиссии входят завучи и педагоги. Важно, чтобы в этой роли на игре выступили люди, которым в последующем действительно предстоит принимать у этих ребят экзамены.

…

Ведущий. *Я прошу команды сесть отдельно друг от друга.*

Пока команды пересаживаются на отведенные им места, ведущий раскладывает на столе билеты (см. *Приложение 2, экзаменационные билеты)*.

…

Ведущий. *Выберите в команде человека «с легкой рукой». Сейчас предстоит тянуть первые билеты.*

Участники направляют своих представителей за «счастливым билетом».

Все билеты имеют № 13. Первые участники, вытянув билет, этого не знали. И были ужасно этим расстроены. Даже в юмористической игровой ситуации стереотипы восприятия способны повлиять на эмоциональное состояние участников. Это дает интересный материал для дальнейшего анализа.

Ведущий переворачивает песочные часы.

…

Ведущий. *Внимание! Время пошло! Напоминаю, что сигналом прекращения обсуждения является звук колокольчика.*

По окончании обсуждения звучит колокольчик. После этого

представители команд выходят к экзаменационной комиссии. Для того чтобы у команд не было возможности продолжить обсуждение после звонка ведущего, представители всех команд выходят к столу одновременно и по очереди отвечают на вопросы билета. Ведущий отслеживает время.

…

Ведущий. *Я попрошу представителя многоуважаемой комиссии рассказать, какие результаты получили участники.*

Комиссия рассказывает о том, какие оценки получили команды, аргументируя свое решение. Юмористические комментарии с акцентами на реальных достижениях отвечавших позволяют участникам сбросить напряжение и легче перенести ситуацию провала. Каждой команде нужно ответить на 3 экзаменационных билета и получить по 3 отметки. Экзаменационная комиссия подсчитывает общий балл, набранный каждой командой, и объявляет победителей.

…

Ведущий. *Я попрошу всех сесть в общий круг. Экзамен завершен. Мы видим, каких результатов добилась каждая команда. Давайте обсудим, что помогало и что мешало при подготовке и ответе на вопросы билетов? Из чего складывался общий результат? Что понравилось? Что не понравилось? Что для вас значил билет № 13? Какие чувства возникли во время игры? Что было самым важным?*

Главный итог этой игры заключен не в победе какой-то одной команды. Вы все достойно проявили себя. И независимо от результата, есть главные победители сегодняшней встречи. Это –

девятиклассники. Как известно, больше всего страшит неизвестность. После нашей игры девятиклассники смогут более уверенно пройти весенние экзаменационные испытания. Для того чтобы закрепить полученный опыт, предлагаю создать «Памятку по подготовке к экзаменам». Назовите, пожалуйста, что обязательно необходимо учесть при подготовке к экзамену?

Ведущий вывешивает лист ватмана на стенд и записывает на него все предложения участников. Они могут носить как серьезный, так и шуточный характер.

…

Ведущий. *Общими усилиями мы подготовили важный документ. Мы передаем его на хранение девятиклассникам. Надеемся, что это послужит хорошим подспорьем в процессе подготовки к экзаменам. Наша игра завершена. Спасибо всем за участие.*

Личный опыт

Несмотря на то что игра организуется как соревнование, победителей здесь не бывает. И дети и взрослые легко принимают провал. Обсуждая итоги, говорят о том, что, несмотря на юмор и царившую атмосферу игры, переживаемые чувства во многом сходны с переживаниями на реальном экзамене. Этому способствует и ограничение во времени, и экзаменационная комиссия, состоящая из реальных педагогов, и процедура вытягивания билетов. Участники признавались, что очень волновались, боялись не справиться с заданием. Хотелось продемонстрировать себя с лучшей стороны и получить высший балл. Пройдя через игру, старшие и младшие на равных делились секретами, позволяющими справиться с экзаменационным стрессом. Результатом игры становится памятка по подготовке к экзамену. Она всегда носит шутливо-деловой характер. Этот документ торжественно вывешивается в холле, где учатся

девятиклассники.

Профориентационная игра «Перспектива»

Время игры – 1 час 40 минут.

Игра может проводиться в аудитории или актовом зале.

Возможности игры

Игра «Перспектива» является одним из этапов профориентационной работы психологической службы НОУ «ЭШЛ», но вполне может проводиться и как самостоятельная акция. Основная цель игры – помочь старшеклассникам, определяющимся в выборе профессионального обучения, более осознанно подойти к своему будущему, осознать взаимосвязь различных жизненных этапов и событий.

Игра наглядно демонстрирует причинно-следственные связи между осуществляемым выбором, принимаемыми решениями и их последствиями, а следовательно, убеждает участников ответственно отнестись к выбору жизненной стратегии, показывает возможность и необходимость планирования своего будущего.

Оптимальным временем для проведения игры «Перспектива» мы считаем начало – середину десятого класса, время, когда старшеклассникам необходимо определиться с планами по продолжению образования после окончания школы.

Таблица 2 **Общая схема игры «Экзамен»**

Этапы игры	Действия ведущего	Действия участников	Необходимые материалы	Время
Разминка	Проводит разминку	Сидят в кругу. Отвечают на вопрос		10 мин
Формирование команд	Проводит жеребьевку	Выбирают карточки. Разбиваются на команды	Карточки для жеребьевки	10 мин
Групповое обсуждение	Ведет обсуждение	Обсуждают заданную тему		15 мин
Введение правил	Рассказывает о правилах	Слушают, задают уточняющие вопросы	Листы формата А3 с текстом правил	5–7 мин
Экзамен	Выкладывает билеты, отслеживает время, подает сигнал к началу и окончанию времени работы	Берут билеты, проводят коллективное обсуждение, выбирают кандидатуру для ответа, отвечают	Экзаменационные билеты, песочные часы, колокольчик	30 мин
Обсуждение игры	Проводит обсуждение результатов	Принимают участие в обсуждении		20 мин
Создание памятки	Организует процесс обсуждения, записывает предложения участников	Вносят свои предложения	Лист ватмана	15 мин

Содержание игры и игровая цель

Старшеклассникам предлагается уникальная возможность почти за 2 года до окончания школы ощутить себя выпускником, студентом, начинающим специалистом, попробовать «на вкус» различные варианты своего будущего.

Игровая цель: попробовать спланировать свое будущее, заранее спрогнозировать его, посмотреть на полученные результаты и изменить их в случае необходимости.

Материалы и требования к организации игры

Необходимые материалы:

• 3–4 набора восковых мелков, фломастеров, маркеров различных цветов;

• ручки всем участникам;

• бумага формата А4 (в том числе заранее разрезанные пополам листы по количеству участников);

• бланки «зачетных листов» (см. *Приложение 3, бланк «зачетного листа»)* – для каждого участника;

• текст теста с помеченными цветами ответов (см. *Приложение 3, таблица 5, Бланк к тесту с пометками цветов)* – для каждого участника;

• таблички с перечнем целей студенчества *(см. Приложение 3, таблички с перечнем целей студенчества*);

• плакаты с перечнем видов деятельности студента – 6–7 экземпляров (см. *Приложение 3, плакаты с перечнем видов деятельности студента*);

• листы ватмана с перечнем жизненных целей, на каждом листе – 1 цель (см. *Приложение 3, перечень жизненных целей);*

• по 1 листу цветной бумаги (формата А4) следующих цветов: желтый, красный, зеленый, синий, коричневый.

• магнитофон;

• музыкальная запись «Школьные годы чудесные»;

• воздушные шары.

Участники

Эта игра – для учащихся десятых классов (она вполне может проводиться для учеников одной параллели, не являющихся одноклассниками). Необходимо участие классного руководителя и психолога. Должно быть не менее двух ведущих: два психолога или психолог и классный руководитель.

Сценарий игры

Тематическая разминка (см. *Приложение 3, упражнения для тематической разминки)* и погружение в игровую ситуацию проводятся ведущими в отдельном помещении (желательно, чтобы это место нравилось участникам).

...

Ведущий. *Ребята, сегодня нам предстоит необычная игра. У вас будет возможность представить свое будущее, спланировать его, может быть, что-то изменить в нем или в отношении к нему, о чем-то задуматься. Возможно, в процессе игры у вас появятся какие-то вопросы, желание что-либо обсудить с ведущими. Вы сможете это сделать на консультации с психологом или на классном часе. Игра состоит из нескольких этапов, каждый из которых будет зафиксирован в вашем «зачетном листе». А сейчас я прошу всех пройти за мной.*

Ведущие уводят старшеклассников в холл перед актовым залом, где уже звучит музыка «Школьные годы чудесные…». Раздаются «зачетные листы», ребята по одному заходят в актовый зал, дверь за ними громко захлопывается и закрывается на замок. Музыка обрывается. В зале все присутствующие садятся в круг на стулья.

…

Первый ведущий. *Представьте себе, что вы расстаетесь со школой: выпускной бал закончился, вы разъехались по домам. 11 школьных лет позади… Какие чувства испытывает сейчас каждый выпускник? Поделитесь, пожалуйста.*

Первый ведущий обсуждает с участниками их чувства. В конце обсуждения второй ведущий кладет в центр круга маркеры, фломастеры.

…

Первый ведущий. *Теперь я прошу вас выбрать цвет своего чувства и*

обозначить его в «зачетном листе».

Отметив цвет чувства, участники возвращаются в круг, ведущие раздают каждому по половинке листа А4.

…

Первый ведущий. *Напишите каждый на своем листочке основные факторы, принципы и убеждения, влияющие на выбор будущей профессии. После того как закончите, поверните листок к группе и держите его так, чтобы другие могли прочитать.*

Второй ведущий помогает участникам скорректировать формулировки. Если среди игроков оказываются дети, в чьи планы не входит дальнейшее продолжение образования, второй ведущий предлагает им объяснить свою позицию.

…

Первый ведущий. *Теперь подойдите и положите руку на плечо тому человеку, чьи взгляды вам близки или интересны.*

Ребята объединяются в группы.

…

Первый ведущий. *Теперь в группах составьте список аргументов в защиту вашего принципа выбора профессии: почему именно он кажется вам основополагающим или почему для вас он так важен.*

Группы представляют списки своих аргументов. Второй ведущий организовывает дискуссию с обсуждением

принципиальных мировоззренческих позиций: что важнее – обеспечить достаток семье или реализовать себя, нравственно ли приносить пользу чужим людям в ущерб своим детям и т. д. Если среди участников оказываются дети, в чьи планы не входит дальнейшее продолжение образования, ведущий предлагает им аргументировать свою позицию.

…

Первый ведущий. *Еще раз подумайте о принципе, следуя которому, вы выбираете профессию. Решите, остаетесь ли вы в своей группе или хотели бы перейти в другую, чьи взгляды оказались вам ближе?*

Участники переходят.

…

Первый ведущий. *Запишите свой принцип выбора профессии в «зачетный лист».*

Второй ведущий раздает каждому участнику лист с текстом теста. Участники, не желающие продолжать дальнейшее профессиональное обучение, самостоятельно обдумывают и записывают значимые для них жизненные цели на ближайшие 5 лет после окончания школы.

…

Первый ведущий. *Я зачитываю вслух текст теста, а вы выбираете варианты ответов, которые отражают вашу точку зрения. В каждом вопросе можно выбрать только один ответ. После выбора ответа отметьте в «зачетном листе» цвет, соответствующий пометке напротив выбранного*

ответа в тесте. При завершении теста у вас должно быть отмечено 4 цвета.

Пока один ведущий работает с тестом, второй развешивает на стендах или стенах большие листы (А4) цветной бумаги.

…

Первый ведущий. *Теперь посмотрите на цвета выбранных вами ответов. Какой цвет преобладает? Подойдите к большому квадрату этого цвета. Если вы набрали поровну разных цветов, то останьтесь на месте и послушайте, что означает каждый цвет.*

Один ведущий называет цели студенчества и расшифровывает их, другой прикрепляет под цветной бумагой таблички с названиями этих целей: желтый – превращение в профессионала, красный – возможность работать по профессии с помощью диплома и первичных знаний, зеленый – активная студенческая жизнь, синий – устройство личной жизни, коричневый – карьерные устремления. Важным моментом на данном этапе является разграничение для учеников двух похожих на первый взгляд целей – превращение в профессионала и возможность работать по профессии с помощью диплома и первичных знаний. Ведущий может объяснить ребятам, что стать профессионалом за 5 лет учебы в институте – это очень трудная задача, предполагающая совмещение серьезной учебы со стажировкой и т. д. Чаще становление профессионала происходит уже после окончания института в процессе получения опыта. Но это, как правило, предполагает в течение какого-то времени после окончания института работу в не самых престижных и хорошо оплачиваемых местах, прежде чем начинающий специалист станет конкурентоспособным в профессиональной среде.

…

Первый ведущий. *Теперь те, у кого было поровну разных цветов, выберите цель студенчества,*

которая вам ближе, назовите нам ее и подойдите к соответствующему ей цвету. Все участники могут решить, остаться ли им в своей группе или перейти в другую, чья цель кажется более верной. (Участники переходят.) Занесите, пожалуйста, ваши цели в «зачетные листы».

Дети объединяются в группы по выбранным целям студенчества, заполняют «зачетные листы», самостоятельно работающие участники представляют и записывают свои цели.

…

Первый ведущий. *Сейчас вы будете работать в группах, объединенных одной целью студенчества. Мы дадим каждой группе плакат со всевозможными видами деятельности студента. Ваша задача – выбрать из перечня дела и занятия студента, который учится в институте с той же целью, что и вы.*

Ведущие раздают группам по плакату (см. *Приложение 3, таблички с перечнем целей студенчества*), дети составляют список дел студента. Ведущие в шутливой форме корректируют работу групп. Участники, не желающие продолжать дальнейшее профессиональное обучение, составляют и записывают перечень дел и занятий, необходимых для достижения поставленных целей.

…

Первый ведущий. *Теперь составьте режим жизни студента в течение одной недели, предполагающий осуществление всех выбранных вами дел.*

Ребята составляют и зачитывают другим группам режим

недели. Участники, в чьи планы не входит продолжать дальнейшее профессиональное обучение, составляют и записывают свой режим.

…

Второй ведущий. *Представьте, что вы 5 лет живете в том графике, который вы только что нам прочитали. Что вы чувствуете?*

Первый ведущий организовывает обсуждение, в конце которого участникам, не удовлетворенным составленным режимом, предлагается перейти в другую группу.

…

Второй ведущий. *Запишите в «зачетных листах», с каким багажом знаний, умений, навыков, с какими новыми личностными качествами вы выйдете из вуза через 5 лет прожитой по вашему плану жизни. Зачитайте вслух свой «багаж».*

Ребята зачитывают свой «багаж», обсуждают, затем все участники садятся в общий круг.

Первый ведущий. У каждого человека есть какие-то жизненные цели – то, чего хотелось бы достичь, то, ради чего имеет смысл жить. Они могут быть очень разными: для кого-то важнее всего – счастливая семья, для кого-то – успешная карьера или жизнь, наполненная сильными впечатлениями.

Второй ведущий раздает каждому участнику листочек с перечнем различных жизненных целей (см. *Приложение 3)*.

…

Первый ведущий. *Некоторые из этих целей легко сочетаются с другими, некоторые противоречат друг другу – например, трудно совмещать серьезную карьеру с*

созданием счастливой семьи. Часто приходится чем-то жертвовать ради самой важной, самой значимой жизненной цели. Сейчас я прошу подумать, какая из перечисленных целей (или, возможно, ее нет в списке) является для вас самой главной.

В зале задернут сценический занавес, за ним ведущими были заранее развешаны листы ватмана с написанными жизненными целями (на каждом листе – одна цель). Ведущий стоит около занавеса и по одному впускает за него участников, определившихся с выбором цели жизни. Участники проходят за занавес и встают около листов.

…

Первый ведущий. *Сейчас каждый может назвать значимую для него жизненную цель и обосновать свой выбор: какой личностный смысл он вкладывает в эту цель, что под ней понимает, почему именно она представляется наиболее важной?*

Участники озвучивают и комментируют свой выбор, ведущие организовывают обсуждение.

…

Первый ведущий. *Запишите выбранную вами жизненную цель в «зачетный лист».*

…

Второй ведущий. *А теперь посмотрите в свои «зачетные листы». Как соотносятся ваши записи? Быть может, есть какие-то*

несогласования?

Ребята делятся полученными результатами.

Этот этап – некая кульминация игры. Ребята получают наглядный результат своей работы: у кого-то проявляется четкая согласованность жизненных устремлений, а у кого-то – несоответствие различных жизненных этапов. Например, целью жизни девушки является счастливая семейная жизнь, а она 5 лет посвятила серьезнейшему профессиональному становлению; у молодого человека цель – блестящая карьера, а он в институте вел «активную студенческую жизнь». Безусловно, все подобные случаи нуждаются в акцентировании на игре, ведущему следует быть готовым к оказанию эмоциональной поддержки, к предложению индивидуальной консультации.

…

Второй ведущий. *Большое спасибо всем за работу, я прошу сдать мне «зачетные листы», встречаемся через 10 минут в кабинете для обсуждения игры.*

Ребята расходятся, ведущие готовятся к обсуждению, для которого желательно организовать другое помещение (это помогает ребятам быстрее выйти из игровой ситуации).

…

Первый ведущий. *Наша игра окончена. Какими мыслями, чувствами, состоянием хочется поделиться? Может быть, кто-то хочет задать вопросы ведущим или друг другу? Спасибо всем за работу!*

Личный опыт

Эта игра позволяет увидеть, какие у старшеклассников возникают трудности в связи с профессиональным самоопределением и согласованностью жизненных устремлений. Она дает психологу и классному руководителю диагностический материал для дальнейшей индивидуальной или групповой профессиональной ориентации учащихся.

Игра очень четкая, структурированная и «живая»: в зависимости от готовности детей могут подниматься и обсуждаться самые сложные мировоззренческие позиции. Многим подросткам приятно чувствовать себя в роли взрослых, принимающих серьезные ответственные решения, отстаивающих принципиальные позиции. Игра крайне насыщена эмоционально и интеллектуально. Игра формирует ценности и создает мотивации для дальнейшей серьезной учебы: десятиклассников увлекает возможность попробовать себя в роли студентов, они вдохновенно работают над выстраиванием учебной стратегии, поражаются объему труда, который надо вложить в свое профессиональное становление.

Одной из центральных задач игры является формирование позитивного отношения ребят к своему будущему, для чего ведущими и дается возможность его изменять на каждом этапе действия.

Роль ведущих в этой игре крайне важна: необходимо направлять работу всех групп, быть готовыми к серьезному обсуждению принципиальных вопросов, но при этом не подавлять детскую самостоятельность и демонстрировать уважительное отношение к самым различным – и иногда совершенно неожиданным – взглядам подрастающего поколения.

Психологическая игра-проект «Мы строим парк»

Время игры – 1 час 40 минут.

Место проведения – аудитория или актовый зал.

Возможности игры

Проектные формы работы со школьниками сейчас очень популярны. Проводятся конференции, конкурсы… Участие в них детей из нашей школы убедило нас в том, что не только у самих учащихся, но и у взрослых, курирующих проекты, часто отсутствует четкое понимание того, что они делают. И вообще – что же такое проект?

Таблица 3 **Общая схема игры «Перспектива»**

Этапы игры	Действия ведущих	Действия участников	Необходимые материалы	Время
Разминка	Первый ведущий проводит первое упражнение, второй — второе	Участвуют в разминке		10 мин
Погружение в игровую ситуацию, постановка цели игры	Первый ведущий произносит вводный текст к игре, затем ведет участников в холл зала; второй ведущий управляет музыкой, хлопает дверью зала, запирает дверь на замок	Слушают вводный текст, идут в холл зала, получают «зачетные листы»	«Зачетный лист» для каждого участника, воздушные шары, музыкальная запись «Школьные годы чудесные»	5 мин
Чувства выпускника	Первый ведущий организует обсуждение чувств выпускника; просит заполнить «зачетные листы»	Делятся своим состоянием; отмечают цвет чувства в «зачетном листе»	«Зачетный лист», цветные восковые мелки	10 мин
Принцип выбора профессии	Первый ведущий организует работу по самоопределению участников с принципом выбора профессии; второй ведущий корректирует формулировки принципов; первый ведущий организовывает объединение в группы, составление списка аргументов, обсуждение. Предлагает желающим поменять группу; просит заполнить «зачетные листы»	Выбирают и записывают принцип выбора профессии. Объединяются в группы; составляют списки аргументов; при необходимости — меняют группу и записывают принцип выбора профессии в «зачетный лист»	Половина листа А4 для каждого участника, маркеры, фломастеры, листы А4	30 мин

Определение целей студенчества	Первый ведущий тестирует участников; второй ведущий развешивает на стендах или стенах листы цветной бумаги. Первый ведущий объединяет детей в группы по результатам тестирования; называет цели студенчества и расшифровывает их. Второй ведущий прикрепляет под цветнойбумагой таблички с названиями этих целей. Первый ведущий организует самоопределение оставшихся детей, предлагает желающим поменять группу, просит заполнить «зачетные листы»	Отвечают на вопросы теста, отмечают цвет ответа в «зачетном листе»; расходятся по цветным квадратам; уточняют результаты теста; при необходимости меняют группу, заполняют «зачетные листы»	Тексты теста на каждого участника, листы цветной бумаги формата А4, таблички с названиями целей студенчества	15 мин
«Дела студента»	Первый ведущий организует составление перечня дел студента и составление недельного режима, обсуждает с детьми его достоинства и недостатки. Оба ведущих корректируют работу групп. Предлагают желающим поменять группу. Второй ведущий развешивает за закрытым занавесом листы ватмана с написанными жизненными целями; организовывает обсуждение «багажа» каждой группы и запись его в «зачетные листы»	По группам составляют и записывают перечень дел и занятий студента; режим недели студента, обсуждают достоинства и недостатки этого режима. При необходимости меняют группу; обсуждают «багаж» каждой группы, записывают его в «зачетные листы»	Плакаты с перечнем видов деятельности студента, бумага А4	40 мин
Определение жизненной цели	Ведущий зачитывает список целей и предлагает каждому выбрать для себя значимую жизненную цель. Второй ведущий раздает листки с перечнем жизненных целей; по одному впускает за занавес участников, определившихся с выбором. Организовывает обсуждение и аргументацию выбранных целей; просит заполнить «зачетные листы» и оценить согласованность записей; сдать «зачетные листы»	Выбирают значимую жизненную цель; проходят за занавес и встают около листов ватмана с выбранным и целями. Каждый озвучивает и аргументирует свой выбор, остальные задают вопросы; записывают цель в «зачетный лист». Оценивают согласованность записей в «зачетном листе». Сдают ведущим «зачетные листы»	Листки с перечнем жизненных целей	30 мин
Обсуждение игры	Ведущие проводят обсуждение	Участвуют в обсуждении		20 мин

Очень часто за проект выдается обыкновенный реферат или этакое эссе, реже – научно-исследовательская работа, что уже само по себе неплохо. Но проект – это не реферат и даже не научное исследование. Проект – это технология решения некоторой практической проблемы, создания конкретного «продукта». Проект – это воплощенная в реальном продукте продуманная деятельность человека. Мы очень надеемся, что увлечение педагогов проектами – не только дань моде, но и новое направление в образовательных технологиях. Проект имеет огромную образовательную ценность, потому что учит ребенка занимать и отслеживать позицию деятеля на всех этапах своей практической работы: от момента постановки проблемы и цели,

связанной с решением этой проблемы, до этапа оценки результата. Проектная технология – замечательный инструмент, позволяющий формировать у человека субъектную позицию. Есть, правда, маленькая проблема: важно, чтобы умение работать над проектом, которое мы хотим выработать у школьника, имелось у его наставника – педагога. То есть педагог прежде всего должен быть носителем субъектной позиции и, кроме того, он должен владеть способами передачи этой позиции ребенку.

Как помочь взрослым и школьникам научиться проектному методу, освоить деятельную позицию? Мы в своей школе много думаем об этом и кое-что уже придумали. Формы используются разные, в том числе – игровые. Вниманию читателей мы предлагаем игру для учащихся 3–5 классов и описание деловой игры, в которой принял участие педагогический коллектив нашей школы.

Основная цель игры «Мы строим парк» – обучение детей навыкам проектирования в рамках групповой практической деятельности. В процессе игрового действия могут решаться следующие психологические задачи:

• погружение всего детского коллектива и каждого ребенка в ситуацию, требующую ответственного поведения;

• обучение детей умению ставить перед собой конкретные задачи и совершать определенные шаги для их решения;

• развитие кооперативных умений и «вкуса» к командной работе.

Чрезвычайно перспективным и актуальным для решения такого рода задач мы считаем возраст 10–11 лет – этап перехода из начального в среднее звено школы. Выпускники начальной школы, при условии проведения всей необходимой педагогической и психологической работы с ними, готовы к освоению проектного метода в его простейших формах. Более того, они с удовольствием включаются в деятельность такого рода: в ней есть привлекающий их момент практической реализации, творчества, игры, общения друг с другом и общественной значимости получаемого результата. Навыки коллективной проектной деятельности будут очень полезны им в средней школе, так как многие учителя-предметники уже с пятого класса начинают практиковать различные формы обучения в микрогруппах.

Лучше всего проводить игру «Мы строим парк» для учащихся пятого класса, но у нас есть опыт ее успешного проведения и для третьеклассников. Правда, в этом случае речь идет о детях, прошедших обучение по психологической программе «Профессия – школьник» и имеющих разнообразный опыт коллективной

учебной деятельности.

Помимо развивающего игра имеет значительный диагностический потенциал. Очень полезно присутствие на игре в качестве наблюдателей и педагогов-предметников, и классного руководителя. В процессе игры проявляются лидерские качества отдельных учеников, кооперативные умения детей, становятся более очевидными их межличностные отношения. Игра также выявляет уровень развития класса как учебной группы: становится понятным характер коллективных учебных задач, к решению которых они готовы (сами или при минимальной помощи взрослого) и которые им пока не по силам.

Содержание игры и игровая цель

Мановением волшебной палочки ученики класса на время переносятся в волшебный город, где многое устроено не так, как в их обычной жизни. В этом городе живут взрослые и дети, а управляют городом добрые феи, при этом учитывая мнение только взрослых обитателей. Обиженные такой «несправедливостью» дети волшебного города решаются заявить свой протест: они требуют, чтобы им тоже было предоставлено право управлять жизнью города наравне с феями и взрослыми. Феи не возражают, но предлагают детям пройти испытание, доказать свою готовность и способность решать важные задачи и проблемы. Детям предлагается создать макет городского парка отдыха, в котором были бы учтены интересы всех детей города, а также соблюдались бы еще некоторые важные правила. На это им дается полтора часа и все необходимые технические средства. Но никакого волшебства!

Когда макет будет выполнен и оценен феями и взрослыми жителями волшебного города (естественно, что результат будет зависеть только от качества проделанной работы), дети по велению волшебной палочки возвращаются в «реальность». Чему научила их эта работа? Как они смогут использовать полученный опыт в своей настоящей жизни? Что бы они посоветовали на будущее детям волшебного города?

Игровая цель: создание макета парка отдыха, который удовлетворял бы требованиям, сформулированным в техническом задании, и давал бы детям право принимать участие в управлении городом.

Материалы и требования к организации игры

Обязательные материалы

• плакат – шаблон будущего парка;
• шаблоны парковых объектов;
• техническое задание;
• тексты опросных листов;

• цветные мелки, фломастеры, шариковые ручки;
• бумага формата А4;
• колокольчик;
• секундомер;
• свеча с подсвечником;
• коробочка с нужным количеством квадратиков четырех цветов для проведения жребия;
• 4 листа цветной бумаги тех же цветов.

Желательные материалы

• музыка;
• ткань для затемнения помещения;
• одеяния для фей.

Участники

Игра предназначена для учеников 3–5 классов. Количество участников не должно превышать 30 человек, должны присутствовать педагоги, психолог. Вести игру может один психолог при условии, что ему будут оказывать техническую помощь 1–2 педагога. Оптимальное число ведущих – 2 человека.

Сценарий игры

После разминки, проходящей в другом помещении, дети заходят в зал. Звучит музыка, полумрак. Дети рассаживаются в центре зала на ковре. Некоторое время они молча сидят, привыкая к обстановке.

…

Ведущий. *Мы с вами находимся в волшебном городе. В нем живут взрослые и дети, а управляют городом с помощью доброго волшебства феи. Дети волшебного города – это вы, его взрослые жители – ваши учителя, присутствующие на игре. А феями сегодня будем мы, ведущие. Итак, мы в волшебном городе… Дети волшебного города, как и дети любого другого города, ходят в школу, гуляют и отдыхают в свободное время, любят интересные игры и развлечения, слушаются взрослых. Но однажды случилось вот что… (Пауза.) Дети решили, что им*

не нравится то, что с ними обращаются как с маленькими: не советуются, принимают важные решения без них, диктуют им, когда учиться, а когда отдыхать. «Хотим быть взрослыми! – заявили они. – Хотим вместе с феями управлять нашим городом». Взрослые было рассердились, но феи решили поступить по-другому. «Хотите быть взрослыми? Хотите, чтобы с вашим мнением считались? Хорошо. Но сначала докажите, что можете поступать по-взрослому. Вы готовы к испытанию?» – спросили они детей. «Да! Да! Да! – закричали дети. И испытание началось…

Включается свет. Ведущие появляются перед детьми в игровой одежде: серебристых шарфах и обручах на голове. Теперь они в качестве фей напрямую обращаются к сидящим перед ними детям.

…

Ведущий. *Мы хотим увидеть вас в реальном взрослом деле, которое вы сделаете от начала до конца сами, при минимальной нашей помощи. В этом году мы планировали возвести в нашем городе парк отдыха для детей. Мы хотели бы учесть при строительстве этого парка интересы всех детей нашего города (конечно, по возможности и при условии, что эти пожелания осуществимы; мы хоть и феи, но к волшебству прибегаем в самом крайнем случае). Итак, вот что вам нужно сделать. Вам необходимо создать макет парка отдыха. Знаете, что такое макет? (Ведущий показывает детям*

приготовленный шаблон. Он представляет собой два листа ватмана, склеенных вместе. По краю идет линия, обозначающая границу парка. Внутри выделены три большие зоны.) В этом макете должны быть учтены интересы и пожелания всех детей города, он должен быть красивым (чтобы парк украсил, а не испортил общий вид нашего замечательного города), он должен быть реалистичным: все, что вы запланируете в парке, будет строиться без помощи нашего волшебства (хотя один волшебный сюрприз мы все-таки приготовили). Итак, ваш макет должен быть: реалистичен, практичен и эстетичен (красив).

Если вам удастся получить оценку «хорошо» или «отлично» за свой проект, вы обретете право управлять нашим городом наравне со взрослыми и феями.

Еще раз: ваша задача – создать макет парка отдыха для детей нашего города, учитывая три вышеназванных требования.

Готовы?

Звучит колокольчик как знак перехода на следующий этап.

…

Ведущий. *Сейчас вам предстоит определить общий план вашей работы: с чего нужно начинать? Какую работу необходимо провести сразу, а какая может подождать? Сейчас каждый получит лист бумаги. Текст на нем начинается с вопроса: что нужно сделать для того, чтобы создать макет парка? (См. Приложение 4, что нужно сделать для того, чтобы создать макет парка.) Далее перечислены различные виды работ, которые так*

или иначе связаны с возведением парка отдыха. Ваша задача: внимательно прочитать список и пометить для себя те виды работ, которые необходимы для создания макета. В качестве подсказки могу вам сказать, что обязательными являются 4 пункта из этого перечня. На эту работу вам дается 3 минуты… (Ведущий засекает время.) А теперь ваша задача – составить общий список необходимых работ. Все те виды работ, которые есть в ваших списках, у меня записаны на отдельных листах. Обсудите и отложите в отдельную стопочку те из них, которые считаете необходимыми для создания макета. На групповое обсуждение вам дается не более 10 минут. (Ведущий следит за временем.)

А теперь расположите выбранные виды работ в том порядке, в котором их логично было бы выполнить. И именно в таком порядке прикрепите их на стенд… зачитайте, пожалуйста, всем присутствующим, что именно вам предстоит сделать и в каком порядке. (Если ведущий видит определенное нарушение логики в рассуждениях детей, он может задавать им дополнительные вопросы.)

Звучит колокольчик.

…

Ведущий. *Итак, что мы сейчас делаем по плану? Проводим опрос детей, то есть самих себя на тему,*

каким бы дети города хотели видеть этот парк (см. Приложение 4, анкета «Каким ты хочешь видеть свой парк?»). Сейчас вам предстоит заполнить анкету и тем самым выразить свое мнение по поводу того, каким должен быть парк.

Ведущий вместе с детьми обсуждает анкету. Вместе с ними он зачитывает первый вопрос.

Дети в соответствии со своим личным выбором отмечают 3 любых пункта. Далее каждый получает 3 белых кружка.

…

Ведущий. *Обратите внимание: у стены стоят 5 стульев. На каждом – лист бумаги с названием той или иной парковой территории. Положите свои кружки на те стулья, к которым прикреплены выбранные вами парковые зоны… давайте посмотрим, какие 3 парковые территории оказались наиболее популярными? Какие оказались «в меньшинстве»? Есть ли зоны, которые не выбрал никто? Давайте обозначим каждую из трех выбранных большинством зон определенным цветом. Пока это и будут рабочие названия наших парковых территорий: голубая, красная, желтая. Но! Вы должны помнить, что в макете парка нужно учесть интересы всех жителей, в том числе и тех, кто оказался в меньшинстве. Как это сделать? Мы подумаем чуть позже.*

Далее дети заполняют второй пункт анкеты.

…

Ведущий. *Кроме отдельных парковых зон в любом парке есть и общая территория: дорожки между отгороженными участками, места для отдыха и питания, клумбы, возможно, – фонтаны. Что лично вам больше всего хочется видеть на общей парковой территории? Вы видите 9 пунктов. Выберите из них 5, которые кажутся важными лично вам…Теперь нам нужно обобщить полученные данные. Отдайте свои анкеты феям, они подсчитают и скажут нам, какие объекты оказались самыми популярными.*

Мы выполнили первый пункт плана? Что теперь нам предстоит сделать? Итак, мы переходим к следующему этапу работы.

Звонит колокольчик.

…

Ведущий. *Сейчас мы создадим четыре рабочих группы. Три будут создавать макеты тех парковых зон, которые оказались самыми популярными – зеленой, желтой, красной (см. Приложение 4, техническое задание для групп, разрабатывающих макеты парковых зон). Четвертая группа будет разрабатывать проект общей территории (см. Приложение 4, техническое задание для группы, разрабатывающей макет общей территории парка). Обозначим ее зеленым цветом. Она же постарается найти место тем объектам, которые выбрало меньшинство. Разбиться на группы нам поможет жребий.*

Дети делятся на группы и получают индивидуальное

техническое задание. На создание макета отводится 25–30 минут. Для удобства работы с большим макетом работает только группа, разрабатывающая макет общей территории парка. Остальным выдаются листы, по форме точно совпадающие с формой их парковой зоны, обозначенной на заранее приготовленном макете. Когда дети подготовят макет своей зоны, этот лист просто прикрепляется на отведенное место на основном макете. Каждая группа получает 6–7 шаблонов для обозначения конкретных объектов. Они представляют собой «шалаши», сделанные из полосок картона шириной 5 см и высотой 7–8 см. На боковых гранях этих шалашиков дети рисуют выбранный ими объект: здание театра, летнее кафе и т. д. Каждой группе можно выдать по одному уже готовому шаблону. Объект на нем должен быть нарисован просто, схематично, иначе дети могут потратить очень много времени на рисование. Готовые «шалашики» прикрепляются на выбранное для них место. Дорожки, скамейки, клумбы, кустарник дети рисуют непосредственно на макете. Ведущие обязательно помогают детям прежде всего выполнять инструкции технического задания. Важно, чтобы дети не упустили момент согласования входов – выходов на своих территориях и общей территории парка.

Звонит колокольчик.

...

Ведущий. *Пора приступать к следующему пункту плана. Сейчас каждая группа представит свой макет. Задача остальных внимательно слушать и оценивать макет с точки зрения трех качеств: удовлетворяет ли он запросам большинства детей, можно ли его реализовать без помощи волшебства, красивой ли получится территория.*

Каждая группа докладывает, остальные задают вопросы. Затем всем предлагается с помощью голосования оценить каждую из четырех частей макета. Ведущий просит поднять руки тех, кто оценивает макет на «5», потом тех, кто оценивает его на «4». Если есть оценки «3» и «2», их авторы должны сказать, что нужно доработать в макете, чтобы они могли оценить его хотя бы на «4». Доработки осуществляются. Если критику высказывают сами

дети, полезно предложить им самим и внести изменения, согласовав их с разработчиками. После всех доработок макеты соединяются.

...

Ведущий. *Я обращаюсь сейчас ко всем жителям города. Представьте себе, что парк построен. Он выглядит так, как изображено на макете. Вы пришли в парк. В какой из четырех зон парка вам хочется сейчас находиться?*

Ведущий обозначает места на ковре, символизирующие ту или иную зону, и предлагает всем участникам сделать свой выбор. Все присутствующие расходятся по приглянувшимся им зонам. Можно попросить некоторых участников игры обосновать свой выбор.

...

Ведущий. *А сейчас волшебный подарок фей: в вашем парке, когда он будет построен, всегда будет светить солнце, всегда будет хорошая погода, а на деревьях будут расти вкусные плоды!*

Прошу всех вернуться на свои места. Итак, дело сделано, макет создан. Феи хотят посовещаться со взрослыми жителями города. Как вы считаете, дети справились с заданием? (Ведущий дает слово желающим выступить.) Что ж, время принимать решение.

Оглашается решение: дети волшебного города с сегодняшнего дня принимают участие в обсуждении всех важных вопросов и имеют право голоса при принятии решений. Ведущий просит детей сесть. Выключается свет. Звучит музыка. Ведущие снимают с себя шарфы и обручи.

…

Ведущий. *Мы покидаем волшебный город и возвращаемся в нашу школу. В ней нет фей, нет волшебства, но ведь вы кое-чему научились в волшебной стране! Расскажите, чему вы научились, понравилась ли вам наша игра, как вы можете использовать полученные знания и умения в этой, реальной, жизни.*

Личный опыт

Наблюдения за детьми и их отношениями в процессе игры помогут выстроить стратегию психологической и воспитательной работы с детским коллективом и отдельными детьми. Главное же продолжение игры лежит в сфере обучения. Необходимо обсудить с педагогами возможности использования проектных методов на уроках, необходимый объем помощи детям в ситуации работы творческих групп.

Как ведущий могу сказать, что игра очень увлекает детей. Естественно, что самый интересный для них этап – это создание «живого» макета. На него нужно выделить столько времени, сколько потребуется. Очень важно следить за тем, чтобы дети работали по техническому заданию! Иначе они могут увлечься раскрашиванием «шалашиков» и не выполнят поставленную задачу.

Готовый макет надо обязательно отдать детям в класс. Еще несколько дней вокруг него будет кипеть бурная жизнь (особенно если об этом позаботится педагог).

Созданный детьми макет нужно судить с пониманием, но справедливо. И если они не смогли организоваться и выполнить техническое задание… что ж, значит, им еще рано стоять вместе со взрослыми у штурвала управления городом. Конечно, такое решение – крайнее, но легко можно представить ситуацию, когда оно будет вполне уместным. В этом случае важно подробно обсудить с детьми причины их «поражения» и сделать выводы, касающиеся как волшебного города, так и их реальной жизни.

Таблица 4 **Общая схема игры «Мы строим парк»**

Этапы игры	Действия ведущего	Действия участников	Необходимые материалы	Время
Погружение в игровую ситуацию, постановка цели игры	Ведущий произносит текст вступления (желательно из-за ширмы, в микрофон); перед включением света ведущие «преображаются» в фей. Ведущий четко проговаривает игровую задачу и условия ее выполнения. На стенде размещают плакат с требованиями к макету	Дети входят в помещение и молча рассаживаются на ковре. Внимательно слушают задание, задают уточняющие вопросы	Музыкальное сопровождение; костюмы «фей». Плакат с текстом требований к проекту	10 мин
Разработка общего плана работы над эскизом парка	Ведущий руководит работой детей, передает им листы с названиями видов работ; раздает индивидуальные бланки и карандаши. Помогает детям прикреплять на стенд листочки с конкретными видами работ в заданном порядке	Работают индивидуально на своих бланках; обсуждают порядок работ и вырабатывают совместное решение. В случае необходимости обсуждают и отстаивают принятое ими решение	Индивидуальные бланки «Что нужно сделать для того, чтобы создать макет парка»; полоски картона с вариантами конкретных видов работы над макетом	15 мин
Проведение опроса и обработка результатов	Ведущий руководит работой детей, обозначает цветом выбранные зоны. Помощники из числа взрослых раздают бланки анкет и чуть позже — по 3 кружка каждому ребенку. Ведущий подсчитывает и объявляет число голосов, отданных за каждую зону. Ведущий и помощники обрабатывают ответы на второй вопрос анкеты и фиксируют результаты в специальном бланке	Работают с индивидуальными опросными листами. Обозначают кружками свой выбор, по желанию — поясняют его	Индивидуальные опросные листы «Каким ты хочешь видеть свой парк?», белые картонные кружки по 3 шт. на участника; 4 листа цветного картона; бланк для обработки ответов на второй вопрос анкеты	15 мин
Разделение на рабочие группы и подготовка макета парка	Ведущий и помощники проводят жеребьевку и усаживают детей по группам на ковре, распределяют между собой группы, которые они будут консультировать, раздают им необходимые материалы и помогают их работе. Ведущий дает общие инструкции и отслеживает время	Делятся на рабочие группы; знакомятся с текстом технического задания; распределяют внутри группы виды работ. Консультируются с группой, создающей макет общей территории. Раскрашивают и укрепляют шаблоны; обсуждают готовый макет, готовятся к презентации	Реквизит для жеребьевки; тексты «технического задания» для групп; заготовка общего макета, заготовки макетов отдельных территорий, шаблоны строений и объектов (по 5–6 на группу); фломастеры, карандаши, цветные мелки	25–30 мин
Создание общего макета	Ведущий руководит работой детей, помощники из числа взрослых помогают создать общий макет	Каждая группа выбирает и представляет свой макет. Задают вопросы друг другу; дорабатывают, если надо, макеты. Изучают общий макет, обсуждают детали		15 мин
Оценка созданного макета	Ведущий дает общие инструкции и оглашает принятое решение	Делают свой выбор в пользу одной из парковых зон; при желании поясняют свой выбор. Взрослые участники высказывают свое мнение по поводу качества макета	4 листа цветного картона	5–7 мин
Обсуждение игры	Ведущий в темноте, под музыку сообщает о том, что участники покидают волшебный город. Ведущий и помощники садятся в общий с детьми круг. Ведущий руководит групповым обсуждением и произносит заключительные слова	Молча слушают слова первого ведущего; садятся в круг для обсуждения; принимают участие в обсуждении игры	Музыкальное сопровождение; свеча в подсвечнике	10–20 мин

Это очень четкая, хорошо структурированная игра. Роль ведущих-взрослых в ней очень велика. Не стоит надеяться на то, что дети самостоятельно справятся с работой в микрогруппах (по крайней мере, что все группы решат поставленные перед ними задачи). Детям необходимо помогать, иногда даже руководить их работой. Но как только вы почувствуете, что дети могут самостоятельно сделать хотя бы небольшой кусочек работы – оставьте их. Пусть пробуют.

Игра-проект для педагогов

Задача «научиться делать дело» актуальна не только для школьников и молодежи, но и для многих и многих взрослых, в том числе тех, кто должен научить этому подрастающее поколение. Умение задавать себе вопрос «Чего я хочу добиться?», а затем совершать практические и интеллектуальные шаги в избранном направлении, не является самым распространенным среди взрослого населения нашей страны. Это не в последнюю очередь объясняет тот факт, что очень перспективные психолого-педагогические приемы обучения, такие, как модульная и проектная технологии, с большим трудом находят применение в школьной практике. Они требуют от педагога знаний и умений, которых у него нет. Знаний о структуре и процессе развертывания человеческой деятельности, умения руководить процессом деятельности и так далее.

Мы столкнулись с этим в своей реальной школьной практике.

Попробовав ввести проектную работу детей в собственной школе, мы увидели, что педагоги с большим трудом осуществляют целенаправленное руководство этой деятельностью. И дело не в недостатке времени или желания. Дело в том, что научное руководство проектом предполагает управление деятельностью ребенка. Причем именно педагог должен задать ученику, автору проекта, параметры этой деятельности, а затем отслеживать ее реализацию. А как это сделать, если сам до конца не осознаешь, не понимаешь того, что делаешь вместе с ребенком? Не на уровне идеи (здесь чаще всего все в порядке), а на уровне практической работы.

Далее, с грехом пополам доведя ряд проектов до удобоваримого состояния, мы смогли принять участие в нескольких проектных конкурсах и семинарах городского уровня. Здесь мы воочию убедились, что трудно не только нам. Более того, многим еще труднее. Похоже, что они еще даже не осознали причин тех затруднений, которые у них возникают в связи с реализацией проектов. Они самих затруднений не увидели, так как в большинстве случаев проектная работа их подопечных сведена к написанию реферата.

Но нам удалось познакомиться и с работой нескольких московских школ, детские проекты которых выполнены просто великолепно. Самое главное их достоинство – они представляют собой воплощение осознанной и целенаправленной деятельности детей. Значит, можно! Значит, нужно думать о том, как создавать в школе условия для разработки и подготовки грамотных,

продуманных, структурированных проектов.

И мы решили, что один из первых и наиболее необходимых шагов – это работа с самими педагогами – будущими руководителями детских проектов. Мы ставили перед собой две задачи:

• заинтересовать педагогов работой такого рода (заинтересовать глубоко, затронув «профессиональные» чувства; так, чтобы проектная работа зазвучала для них как некоторая ценность);

• помочь педагогам освоить общую технологию создания проектной программы и ее реализации.

И мы провели однодневный семинар – деловую игру с нашим педагогическим коллективом, направленную на решение данных задач.

При входе в зал каждый участник тянул жребий и становился членом одной из рабочих групп. В зале сразу рассаживались общим кругом, но по группам. Руководили работой семинара два ведущих – завуч и психолог. После объявления цели работы (она не скрывалась и звучала так, как это сформулировано выше) педагогам было предложено заслушать два небольших сообщения. Первое сообщение имело идеологически-мотивирующий характер. В нем, обращаясь к личному опыту и опыту всего прогрессивного человечества, по возможности убедительно и страстно показывалось значение тех форм работы с детьми, которые формируют у них свойства Человека-деятеля (человека, ставящего перед собой осознанные и ценностно окрашенные цели и достигающего их в процессе деятельности). Второе сообщение касалось самого понятия «проект» и основных этапов проектной работы. Были перечислены следующие этапы:

• постановка проблемы;

• формулирование цели проекта и предполагаемого результата;

• формулирование задач проекта;

• определение основных направлений работы в рамках проекта;

• определение этапов работы над проектом;

• определение предполагаемых сроков, сметы и конкретных ответственных лиц;

• реализация проекта;

• оценка полученного результата в свете поставленной цели;

• определение перспектив развития проекта.

Участникам было сообщено, что им предлагается на семинаре «прожить» большую часть проектной деятельности, а именно те ее этапы, которые касаются собственно планирования.

Каждой группе был предложен конверт с практической проблемой, которая реальна для нашей школы, листы бумаги, карандаши, фломастеры. Участникам объявили, что в их распоряжении 40 минут, после чего каждая группа должна представить результаты своей работы.

Для проектной разработки были предложены следующие проблемы.

«Ученики начального звена нашей школы проводят большую часть дня в своих учебных кабинетах или довольно маленьких холлах. Это создает дополнительную эмоциональную и физическую нагрузки, лишает их возможности полноценно отдыхать и переключаться на игровую деятельность. Предполагается, что снять большую часть таких проблем можно было бы за счет создания специальной игровой комнаты».

«У многих государственных и частных школ крупных городов России в настоящее время имеются свои сайты в Интернете. Как правило, они многофункциональны и позволяют решать много задач: рекламных, информационных, формируют общее пространство общения учеников и педагогов школы и т. д. Вопрос создания сайта нашей школы весьма актуален».

«Значительная часть жизни наших детей протекает в школе. В том числе именно в школе они питаются большую часть дня. Не секрет, что многие дети плохо принимают ту кухню, которая, с точки зрения взрослых, является для них оптимальной. В настоящее время актуальной стала проблема изменения системы школьного питания. Как вариант предлагается “шведский стол”».

Были предложены и другие проблемы, касающиеся оформления территории школы или представительского холла. Эти проблемы важны именно для нас, в другой образовательной среде значимыми для проектной разработки на подобном семинаре могут оказаться совсем другие темы.

Надо сказать, что многие педагоги с трудом включались в работу своих групп. Ведущим семинара приходилось все время перемещаться по школе, присоединяясь к работе то одной, то другой команды: помогая, стимулируя, объясняя… Но постепенно люди втянулись в общение друг с другом (достаточно необычное для педагогов по своему содержанию и форме). Им стало интересно. А интерес зачастую – это первый шаг к созданию собственно мотивации.

На общую встречу люди возвращались уже совсем в другом состоянии. Они воспринимали себя и тех, с кем пришлось взаимодействовать, как единую команду. Они сделали дело, были довольны и рвались продемонстрировать свои успехи. Группы по очереди получали слово. После выступления каждой группы

наступало время вопросов, уточнений, с которыми мог выступить любой участник другой группы, а также ведущие. Большая часть критических замечаний и вопросов сначала исходила от ведущих, затем более активную позицию заняли и сами участники. Конечно, проекты оказались очень разными по качеству исполнения. Нашей задачей было, с одной стороны, поддержать людей, показать положительные, творческие моменты их работы, а с другой – помочь всем участникам довести проекты до уровня продуманных, логически выстроенных планов. Не обошлось без мелких обид, но в целом удалось сохранить рабочую, конструктивную атмосферу. Итогом обсуждения стали несколько готовых проектов, которые вполне годились для реализации.

Следующим этапом работы было обсуждение. Вопросы были такие: удалось ли прояснить для себя, что такое проектная работа? Есть ли место такой работе в вашей профессиональной деятельности в школе? Появились ли идеи относительно конкретных тем проектов? Имеет ли проектная работа педагогическую ценность и какую?

Участники были практически единодушны: удалось изнутри почувствовать психологическую прелесть коллективной проектной работы. Она стала более понятной с технологической точки зрения; ее педагогическая, образовательная ценность так же, как и собственно профессиональная, несомненны. Было высказано несколько интересных идей относительно конкретных проектов. И был еще один, можно сказать, – «побочный» эффект семинара, очень близкий сердцу именно психологов. Участники говорили о том, что на собственном опыте убедились, насколько важно «прожить» какую-либо идею или проблему для того, чтобы сделать ее личностно значимой.

Этот семинар педагоги в течение года вспоминали не раз. Он действительно помог многим посмотреть на процесс обучения с иной, непривычной точки зрения, с точки зрения осмысленной, целенаправленной активности самих детей, выступающих по отношению к своей учебе деятелями, а не исполнителями.

Данная игра, практически в неизмененном виде, была предложена участникам городского семинара «Роль игровых технологий в формировании субъектной позиции школьников и педагогов», проводившегося педагогическим коллективом нашей школы. Она получила очень высокую оценку участников, что позволяет нам предложить уважаемым читателям этот частный опыт в качестве возможной формы работы.

Игровые проекты в работе с детским самоуправлением

Во многих школах существуют органы самоуправления под разными простыми или претенциозными названиями. Часть из них работает очень успешно, большинство же является реально не существующими мертворожденными структурами. «Живыми» такие организации бывают только там, где они изначально создавались для решения «всамделишных» проблем, где их мнение что-то значит, и они действительно принимают участие в управлении определенной частью школьных дел. Очень часто подобные структуры рождаются не в плановом порядке, а как естественное следствие развития событий в школе, например, в результате конфликта, бунта, «бузы».

В нашей школе все началось именно так. Причем к моменту вмешательства психологов конфликт вполне успешно и бойко развивался. Административные меры результата не возымели. В общем, в школе имел место скандал. Мы попробовали применить к этой на глазах разбухающей ситуации классическую схему «конфликтологической» работы.

Прежде всего состоялись переговоры с каждой из конфликтующих сторон. Они преследовали две цели: дать участникам возможность сформулировать основные претензии и поделиться своими чувствами и проблемами, а также заручиться готовностью каждой стороны начать переговоры друг с другом. Первая задача была воспринята и решена обеими сторонами «на ура». Со второй – оказалось сложнее. Прежде всего заминка вышла со стороны педагогов. Они долго настаивали на другом развитии событий: «Давайте вы, психологи, им все и объясните». Кое-как убедили.

Общей встречи все несколько опасались. Педагоги боялись, что дети будут грубыми, школьников настораживало участие администрации, да и в справедливость мнений учителей, с которыми уже не одну неделю шли открытые боевые действия, им не очень-то верилось. За «круглым» столом пытались сесть по принципу «здесь наши – там ваши». Не удалось, всех перемешали. Слева и справа от доски повесили два больших ватмана. Я, ведущая, объявила цели и правила обсуждения, как могла, сняла напряжение и выразила уверенность в том, что такие разумные люди, как граждане ЭШЛ, просто не могут не договориться. И началось. Все развивалось не так, как предполагалось. Обе стороны говорили достаточно убедительно. Но вот что

удивительно: детям для выражения своих мыслей требовалось значительно меньше слов. Педагоги же были крайне велеречивы и витиеваты. Ребята неоднократно просили повторить высказывание еще раз. К концу школьники устали от многословности взрослых. Но ватманы постепенно заполнялись. На одном были записаны чувства и претензии педагогов, на другом – детей. Когда дискуссия вышла на второй круг, мы переместили листы бумаги таким образом, что они оказались рядом на доске. Для наглядности психолог, ведущий встречу, провел стрелки от некоторых записей на одном листе к записям на соседнем. Претензии и чувства оппонентов в этом конфликте оказались зеркальными. На некоторое время воцарилась тишина. Но шел уже третий час обсуждения, все устали и хотели есть. Уже было понятно, что в таком многочисленном составе трудно найти верное решение.

Выход нашелся сам собой. Педагоги выбрали нескольких школьников, пользующихся у них доверием, школьники – столько же педагогов по тому же принципу. Их вместе назвали оргкомитетом по выработке путей выхода из кризиса.

Комитет работал две или три недели и создал… «Хартию девятых классов». Она включала в себя основные правила взаимодействия школьников и педагогов, ребят между собой, задавала правила решения возникающих конфликтов. «Хартию» обсудили и торжественно подписали все члены педагогического коллектива и ученики. Казалось, что ситуация исчерпана.

Но не тут-то было. Как вы понимаете, о происходящем знала вся школа. «Хартия» была встречена по-разному. Младшими приблизительно так: «Эх, нам бы так!» А старшими совсем по-другому: «У нас бы это получилось лучше». От многих классов стали поступать предложения присоединиться к «Хартии». («Естественно, после ее улучшения», – добавляли учащиеся 10–11 классов.) Возник временный Совет школы по разработке общешкольного документа. «Хартию» доработали и приняли. Она стала документом, регулирующим всю внутришкольную жизнь. Но кому-то нужно следить за ее исполнением, добавлять и расширять содержание. И Совет школы стал постоянным.

Но время прошло, ребята из девятого перешли в десятый, затем в 11 класс и наконец закончили в школу. С прошлого года деятельность Совета стала замирать и к концу года практически прекратилась. Он стал чисто декларативным органом, ничего не определяющим в жизни школы. Было понятно, что от идеи Совета нужно либо отказываться, либо предпринимать какие-то шаги по его возрождению. Решили начать со второго. А вдруг получится?

Прежде всего объявили перевыборы представителей от

классов (с шестых по одиннадцатые). Попросили классных руководителей включиться в них максимально, так как сами учащиеся демонстрировали явную незаинтересованность во всей этой «суете вокруг Совета». Громко и с помпой провели перевыборы взрослых членов Совета. Голосование было общим и тайным для всех учащихся и всего педагогического коллектива. Придумали еще один путь, которым ученик может попасть в Совет: «Большую пятерку». Прямым тайным голосованием выбрали пятерых самых авторитетных учеников 6-11 классов. В «Большой пятерке» оказались ученики 9,10 и 11-х классов. Эта последняя процедура немного встряхнула школу, всем было интересно, кто же окажется в числе самых-самых. Естественно, что к моменту объявления состава Совета и его первого сбора эти пятеро были более других настроены на работу (как-никак, а доверие оказано всей школой).

Наша дальнейшая тактика (ее разрабатывали педагоги – члены Совета и мы, психологи) состояла в том, чтобы делать все не так, как было в прошлом году, а стратегия – в том, чтобы создать сплоченную, единую команду Совета, готовую и умеющую коллективно ставить цели своей деятельности и достигать их. Попутно нам представлялось очень важным повысить внешний статус Совета, сделать его органом привлекательным, если хотите – элитарным.

Для начала мы объявили, что первая встреча Совета будет не обычным заседанием, а деловым тренингом-семинаром, который проведут школьные психологи. Время его работы – два с половиной часа. Ребята собирались нехотя, скорее из уважения к взрослым, но их настроение изменилось уже в первые минуты работы. Вообще на этом семинаре дети в который раз вызвали у меня чувство глубокого уважения. Если им действительно интересно, они умеют быстро отказываться от своей подростковой «позы» и искренне, серьезно и ответственно включаться в работу. Мы предложили ребятам сугубо деловую форму работы: никаких игр, «разогрева». Собрались, поставили цели, обсудили регламент и правила работы. За два с небольшим часа работы (общей, по группам) Совет четко сформировал представление о том, в каких направлениях он будет действовать и как в связи с этим должна выглядеть его внутренняя структура. Кроме того, участники получили опыт реальной совместной работы, благодаря этому «прямо на глазах удивленной публики» был найден вариант решения актуального конфликта между группой старшеклассников и администрацией школы (естественно, были проанализированы и причины его возникновения) и создан проект участия Совета в проведении Дня лицея. Не менее важно и

то, что ребята работали в разновозрастных группах, не испытывая никакого дискомфорта, внимательно прислушиваясь ко всем высказываемым мнениям. Это было здорово, потому что самые юные участники Совета принесли много интересных, свежих идей. Но времени явно не хватило. На подведении итогов все взрослые и многие ученики говорили о том, что было бы здорово выехать куда-нибудь всем вместе на день-другой и хорошенько поработать. С этим и расстались, а взрослые, в течение нескольких дней обсуждая эту проблему, вдруг поняли, что не надо никуда выезжать. Работать надо в школе, потому что «дома и стены помогают», потому что обживать Совету надо именно школьную территорию. Собраться в субботу или воскресенье? Можно, конечно. Но лучше ночью.

Так было принято решение о проведении ночного заседания школьного Совета, нашедшее поддержку у школьной администрации, хотя не обошлось без первого потрясенного «ну вы даете!». Дети пришли в полный восторг, с большинством родителей проблем тоже не возникло: школа пользуется у них доверием, и наших заверений в том, что мы действительно будем работать и ситуация находится под нашим полным контролем, хватило. Кстати, именно с этого момента в школе начался ажиотаж: многие бегали и просили взять их в Совет. Кое-кто даже попытался в заветную пятницу остаться в школе, в надежде, что когда обнаружат, то не выгонят (дома они сказали родителям, что их пригласили), но «примкнувшие» были найдены и отправлены по домам.

С самого начала было решено, что кормить себя Совет будет сам. Школьники составили меню ужина, позднего ужина, еще одного ночного перекуса, завтрака (они бы еще что-нибудь запланировали, но тут уж взрослые попросили остановиться), распределили ответственность. В результате мы сели за свой первый ужин при свечах в школьной столовой, за стол, ломившийся от всякой домашней вкусной еды. Накрывали, убирали, мыли посуду дети в соответствии с составленным ими графиком. Конечно, многие идеи подсказывали взрослые, но так, чтобы у ребят оставалось ощущение самостоятельно принятых решений.

Вы можете не поверить, но с восьми вечера до двух часов ночи мы работали. Конечно, с перерывами, с игровыми разгрузочными паузами, которые насыщали нашу деловую часть эмоциями, и с большим «чайным» перерывом. Но мы работали! И сделано было очень много. По крайней мере члены Совета к моменту завершения деловой части четко представляли себе, кто и чем будет заниматься, каковы первые шаги в их работе. Ребята

«проиграли» ряд типичных ситуаций школьной жизни и выработали алгоритм участия в них Совета. Был создан сценарий мероприятия, который Совет проведет в День лицея в конце октября; каждый член Совета получил информацию о том, как и в каких ролях он выступал в процессе работы (Организатора, Критика, Исполнителя, Подстрекателя).

В тот момент, когда председатель Совета объявил об окончании работы, в зале погас свет. Заблаговременно он был выключен во всей школе и даже во дворе. Темнота наступила порядочная. Когда визг немного стих, мы предложили всем взяться за руки и выстроиться в цепочку. В полной темноте мы провели участников по школе, по лестницам со второго этажа на первый и обратно. Когда вернулись в зал, там уже горела свеча в центре большого ковра. На нем-то мы все и устроились для проведения традиционной «Свечки». Глазки у многих детей уже покраснели и закрывались, но каждый сказал, что хотел, и все слова были о дружбе, поддержке, ощущении тепла. Многие говорили, что открыли в себе что-то новое.

Остаток ночи прошел с песнями под гитару, задушевными разговорами при свечах, чаем. Была даже небольшая дискотека. Желающие легли спать. Спали на ковре в актовом зале, в заранее припасенных спальниках. Утром позавтракали и отправились по домам. Отсыпаться.

Кстати, на второй, неофициальной части заседания Совета, психологи уже не присутствовали. Хотя хотелось очень. Но мы с самого начала договорились, что ночью уедем домой. Потому что мы не члены Совета и потому что нужно сделать так, чтобы Совет работал сам, независимо даже от нас, таких замечательных школьных психологов. Мы вообще много и серьезно думали о том, какую позицию нам нужно занять в работе с Советом. И решили: мы – те, кто помогает ему сплотиться и заработать самостоятельно. Если первый семинар мы полностью взяли на себя и провели его от начала до конца, то в ночной работе все было по-другому. К организационным моментам мы вообще не имели отношения, а в процессе семинара инициативу постепенно передали председателю Совета (педагогу) и его сопредседателю, ученику одиннадцатого класса. На последнем этапе работы, когда создавался проект проведения Дня лицея, мы вообще не присутствовали: обесточивали школу и затем мирно пили чай. А позже вообще уехали. Провожали нас замечательно, говорили добрые слова. Было очень приятно, но еще приятнее то, что теперь у нас не болит голова за Совет: он в надежных руках детей и взрослых.

А пустая школа нам необыкновенно понравилась. Теперь мы

хотим придумать собственную психологическую игру, которую можно провести в ночном школьном пространстве. Кое-какие задумки есть, и мы точно знаем, что дети нашу инициативу поддержат.

Приложение 1

Темы для выпуска газеты
Вы можете использовать следующие темы:
• достойные люди школы;
• школа глазами…;
• хобби.
Схема интервью
• Чем мне нравится мое положение в школе.
• Чем школа мне дорога?
• Что хотелось бы изменить в школе?
• Как видится школа в будущем?

Приложение 2

Экзаменационные билеты

Билет № 13

Расскажите об особенностях жанра «Современный женский роман»: сюжет, литературные приемы, главные герои и т. д.

Билет № 13

Расскажите об особенностях выращивания цыплят бройлерных пород в условиях вечной мерзлоты.

Билет № 13

Докажите теорему № 124 о построении равнобедренного круга.

Билет № 13

Перечислите основные способы добывания философского камня в горах Казахстана.

Билет № 13

Расскажите об особенностях внешней политики князя Джуффина Доброго (на примере торговли со странами Дальнего Юга).

Билет № 13

Расскажите об особенностях экспериментальной проверки качества парфюмерной продукции «franzuski sport».

Билет № 13

Расскажите об обычаях, культуре, особенностях жизни дикого племени Мумба-Юмба, живущего лесах Центральной Африки.

Билет № 13

Найдите место в биологической классификации живому существу, известному в народе как Змей Горыныч.

Билет № 13

Расскажите о подготовке, проведении и правилах черенкования плодово-ягодных деревьев и кустов в условиях Крайнего Севера.

Приложение 3

Таблички с перечнем целей студенчества

Мы использовали следующие варианты:

• превращение в профессионала;

• возможность работать по профессии с помощью диплома и первичных знаний;

• активная студенческая жизнь;

• устройство личной жизни;

• карьерные устремления.

На одном листе ватмана можно разместить 5 табличек.

Плакаты с перечнем видов деятельности студента

Мы сделали этот плакат в виде неразрезанного паззла на листе бумаги формата А3 и ксерокопировали его. Он может содержать следующие части:

• серьезная подготовка к каждому экзамену;

• расширение круга знакомств;

• работа по специальности;

• поездки в студенческие лагеря;

• стажировки;

• походы;

• посещение научного кружка;

• свидания;

• поездки по мировым студенческим картам;

• посещение конференций;

• подработка;

• подготовка к семинарам;

• путешествие автостопом по миру;

• создание семьи, воспитание ребенка;

• сон на лекциях, прогуливание лекций;

• дискотеки;

• летние трудовые отряды;

• работа в научном обществе;

• чтение научной литературы;

• посещение выставок;

• спокойный отдых дома (книги, сериалы, музыка);

• расширение круга знакомств и т. д.

Перечень жизненных целей

Вы можете предложить участникам следующий список:

• реализация своих творческих способностей в какой-либо области искусства или науки;

• стать знаменитым;

• самосовершенствование;

• деятельность на благо людей, необязательно за деньги;
• успешная профессиональная карьера;
• жизнь, наполненная яркими впечатлениями;
• обеспеченная жизнь;
• семья.

Упражнения для тематической разминки

Мы выбрали 2 упражнения.

Упражнение 1: «Те, кто…»

Ведущий. Встаньте, пожалуйста, в тесный круг. *(Ведущий стоит в центре круга, дает команду).* Те, кто пришел сегодня на игру *(у кого голубые гла*

за, кто собирается поступать в вуз, кто уже представляет, в какой области он хотел бы работать и т. д.), поменяйтесь местами.

Задача людей, объединенных этим признаком, поменяться местами, соблюдая главное условие – нельзя занимать соседнее освободившееся место. Задача ведущего – успеть встать в круг во время перехода участников с места на место. Оставшийся без места становится ведущим.

Упражнение 2: «Здравствуй!» Все участники встают в 2 круга – внешний и внутренний – лицом друг к другу Ведущий. Сейчас мы в парах будем здороваться друг с другом, в каждой новой паре это будет происходить по-другому. Начали: поздоровайтесь с приятным для вас человеком, с человеком, которого вы уважаете, поздоровайтесь с бывшим одноклассником, встретившись через год после окончания школы.

Таблица 5 **Бланк к тесту с пометками цветов ответов**

Вопрос	Желтый	Красный	Зеленый	Синий	Коричневый
Экзамен — это...	возможность закрепить и систематизировать свои знания	неприятная ситуация: всегда есть опасность получить неважную оценку и испортить диплом	возможность в приятной компании провести ночь за подготовкой	если преподаватель противоположного пола — возможность обратить на себя внимание	блестящий ответ на экзамене дает возможность выделиться на фоне однокурсников
Я считаю, что посещать занятия...	важно, особенно те, которые способствуют профессиональному росту; если курс неинтересный, лучше пойти в библиотеку	надо так часто, чтобы получить достаточные знания для успешной сдачи экзамена	приходится, тем более что они бывают интересными	надо, особенно те лекции, на которых объект твоих симпатий сидит за соседней партой или стоит за кафедрой	необходимо и все, так как это характеризует тебя как ответственного и исполнительного человека
Свободное время студента...	его так мало: институт, библиотека, стажировка, научный кружок; в общем, не стоит и говорить о свободном времени	принадлежит ему	это встречи, тусовки, затеи, поездки, путешествия, безумные поступки — таких лет больше не будет	это романтические встречи, ухаживания, плавно переходящие в брак	это возможность построить отношения, которые в будущем помогут найти хорошую работу
Подготовка к семинарам...	это большая кропотливая работа: подготовить в библиотеке конспекты, осмыслить материал, продумать выступление	необходимо подготовить ответы на вопросы, которые преподаватель обязательно задаст	готовиться, конечно, надо, но хорошо бы пойти в библиотеку с компанией друзей	полезное занятие, если объект твоих симпатий сидит в библиотеке за соседним столом	если пользоваться дополнительной литературой, можно продемонстрировать группе и преподавателю свою компетентность

Бланк «зачетного листа»

Зачетный лист

Фамилия, имя _____

Класс _____

1. Название чувства: _____

2. Я выбрал эту профессию потому, что… _____

_____

3. Цвета моих ответов в тесте:

1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5 _____

4. Прежде всего я иду в вуз для того, чтобы… _____

_____

5. Мой «багаж» _____

_____

6. Значимая для меня жизненная цель _____

_____

Приложение 4

Что нужно сделать для того, чтобы создать макет парка?

• Разослать приглашения жителям других городов на открытие парка.

• Создать сначала черновой эскиз, а затем – макет парка.

• Определить те парковые территории, в которых заинтересовано большинство детей города.

• Закупить продукты для праздничного банкета.

• Выяснить у каждого жителя города, каким он видит парк отдыха.

• Отправить экспедицию за драгоценным мрамором для фонтана.

Анкета «Каким ты хочешь видеть свой парк?»

Внимательно прочитай пункты от 1 до 5.

1. Просто зеленая зона для прогулок и отдыха.

2. Участок с аттракционами и игровыми автоматами.

3. Участок для культурного отдыха: с танцплощадкой, летней сценой и т. д.

4. Участок со спортивными площадками.

5. Сказочный игровой городок.

Техническое задание для групп, разрабатывающих макет парковых зон

_____

(название)

1. Продумайте, где у вас будут входы на территорию. Свое решение обязательно согласуйте с группой, разрабатывающей макет общей территории!

2. Выберите из списка объекты, которые вы хотите установить на своей территории:

кафе и палатки с едой;
мороженое и напитки;
пруд и лодочная станция;
скульптуры и памятники;
лавочки и беседки;
фотограф;
лотереи;
реклама;
фонтаны.

3. Изобразите на шаблонах те объекты, которые вы хотите установить на своей территории, и обозначьте на макете место их расположения.

4. Обозначьте дорожки, которые пройдут по вашей

территории, с помощью извилистых линий, скамейки – с помощью вытянутого прямоугольника, а мусорные урны – с помощью кружка.

5. Если на вашей территории предполагаются клумбы, деревья, газоны и другие парковые украшения, обязательно нарисуйте их.

6. Создайте макет: нанесите на него все необходимые рисунки и прикрепите объекты.

7. Подумайте, чего еще не хватает на вашей территории парка. Красиво ли она смотрится?

Примечание: такие технические задания готовятся заранее для всех пяти зон (их названия перечислены в анкете). Пункт «2» для каждой зоны содержит свои объекты.

Зона аттракционов:

• колесо обозрения;
• комната ужасов;
• комната смеха;
• американские горки;
• игровые автоматы;
• надувные батуты;
• автодром.

Сказочный городок:

• пещера дракона;
• избушка на курьих ножках;
• лабиринт Минотавра;
• пруд с водяными и русалками;
• домик Белоснежки и семи гномов;
• волшебный колодец;
• дуб и говорящий Кот.

Зеленая зона:

• красиво оформленные полянки;
• уютные уголки со скамейками;
• место для шашлыков;
• участки с экзотическими растениями;
• извилистые песочные дорожки;
• прямые широкие аллеи.

Спортивная зона:

• тренажерный зал;
• роллердром;
• стадион;
• теннисный корт;
• «тарзанка»;
• шахматный клуб;
• клуб игроков в «городки».

Зона культурного отдыха:

• танцевальная площадка;
• летняя сцена;
• кукольный театр;
• мульттеатр;
• цирк «Шапито»;
• музей игрушки;
• книжный киоск.

Техническое задание для группы, разрабатывающей макет общей территории парка

1. Продумайте, где у вас будут входы на территорию парка, и обозначьте их на схеме.

2. Выберите объекты, которые вы хотите установить на общей территории. «Феи» подскажут вам, какие объекты оказались наиболее популярными.

3. Изобразите на шаблонах те объекты, которые вы хотите установить на своей территории, и обозначьте место их расположения.

4. Обозначьте дорожки, которые пройдут по вашей территории, с помощью волнистой линии, скамейки – с помощью вытянутого прямоугольника, а мусорные урны – с помощью кружка.

5. Свои планы обязательно согласуйте с другими группами. Иначе входы на их территорию останутся без дорожек!

6. Если на вашей территории предполагаются клумбы, деревья, газоны и другие парковые украшения, обязательно нарисуйте их.

7. Создайте макет: нанесите на него все необходимые рисунки и прикрепите объекты.

8. Подумайте, чего еще не хватает на вашей территории парка. Красиво ли она смотрится? Учли ли вы пожелания всех детей города?

Глава 5 Психологические акции в школе

Жанр психологических акций исчерпывающе охарактеризован во введении к этой книге. Напомним лишь, что акция – это, собственно, не игра. Или не обязательно игра. Это состояние, настроение школы, «вектор эмоций и мыслей», создаваемые и поддерживаемые нехитрыми приемами. Годится все: музыка, афоризмы и плакаты на стенах, объявления по радио, несложные игры… Главное, чтобы была определенная цель, и у всех, кто хочет включиться в акцию, было соответствующее настроение. При этом очень важно, чтобы все это не мешало учиться, общаться, работать тем, у кого такого настроя нет.

Психологическая акция «Радуга»

Любая профессия может считаться признанной после того, как в общественном сознании сложился устойчивый образ ее носителя. Скажем, бухучет или обучение… Не правда ли, возникает определенный стереотипный портрет типичного бухгалтера, «классической» учительницы? А существует ли «общественный образ» школьного психолога? Видимо, в полном смысле этого слова – пока нет, но некоторые черты, несомненно, уже появились. Скажем, как представляется большинству педагогов и родителей (то есть большей части образованного взрослого населения нашей страны) школьное психологическое мероприятие? Очень солидно, тяжеловесно и заумно: загадочная утомительная диагностика, цифири, графики и диаграммы, умные непонятные разговоры о «личностной тревожности» и «фрустрации потребности в достижении» (мое любимое психологическое понятие, лидер среди тех, что производят неизгладимое впечатление на непосвященных). Такая психология предстает педагогу и родителю чем-то очень далеким от его жизненной повседневной практики, требует особого перевода на понятный ему язык и, что особенно печально, после перевода часто оказывается до смешного банальной и давно известной. И тут уж не знаешь, то ли на конкретного переводчика грешить, то ли наука на самом деле такая… Прошу уважаемых читателей понять мою иронию правильно: я не против серьезной школьной психологии и сама о ней написала уже не одну столь же серьезную книжку. Но вместе с тем очень хочется сделать нашу профессиональную работу в школе более разнообразной и, возможно, более яркой. А для этого нужно вспомнить про другую психологию, незримо, но веско присутствующую во многих простых жизненных или игровых ситуациях. Хочется напомнить уважаемым коллегам, что личный психологический опыт может приобретаться шутя, незаметно и менять своего носителя даже в тех случаях, когда он как опыт и не осознается. То есть можно создать специальную тренинговую ситуацию, направленную на получение определенного опыта общения или самопознания, затем обсудить, сконцентрироваться на техниках осознания опыта и его переноса в жизнь участников – и это будет настоящая профессиональная работа психолога. А можно прожить вместе с детьми чудный майский день на пикнике за городом, поставить их несколько раз в ситуацию, объективно требующую кооперации и сотрудничества, тонко и незаметно направляя их общение. Это, с моей точки зрения, тоже настоящая практическая психология. К

разряду такой психологической работы относится игра (мероприятие, событие), которой и хотелось бы с вами поделиться. У нее много рабочих названий и ни одного действительно удачного. Мы называем ее «Радуга», «День цвета» и «Цвет дня», а вам, возможно, удастся дать ей более точное и верное название. По своей сути это очень простое массовое общешкольное мероприятие с психологическим подтекстом и широкими психолого-педагогическими возможностями.

Сначала посмотрим на это событие глазами его участника – школьника, педагога, другого взрослого, работающего в школе. Вы подходите к школе и на ее дверях обнаруживаете странный плакат: на белом листе пять больших разноцветных квадратов. Скажем, красный, зеленый, желтый, серый и черный. Без объяснений. Дальше, в школьном тамбуре, на другом плакате читаете: «С каким настроением ты идешь сегодня в школу?» И пока в голове прокручиваются различные объяснения всех этих странностей, на пороге школьного холла вас встречает психолог или кто-то из старшеклассников и, вручив небольшой белый квадратик бумаги, протягивает разноцветную коробочку со словами: «Опусти, пожалуйста, этот квадратик в ту прорезь, цвет которой соответствует (похож, отражает, указывает) твоему сегодняшнему настроению». И вы видите в его руках коробку, состоящую из пяти секций. Каждая секция своего цвета (красного, зеленого, желтого, серого и черного), и в каждой – есть прорезь. С шутками, прибаутками, выражением недоумения на лице вы выполняете эту странную просьбу и идете обсудить происходящее с друзьями и коллегами. Скорее всего первый урок пройдет не очень продуктивно (если вы учитель, то теперь начинаете понимать смысл до сего момента загадочного указания директора не ставить на первый-второй урок сегодняшнего дня никаких серьезных проверок или сложного материала). Через урок-другой страсти стихают, но, покидая школу в конце своего трудового дня, вы снова проходите эту странную процедуру. На следующее утро вас встречает в холле большой плакат. На нем четыре цветных диаграммы и все объясняющий текст. Две диаграммы вверху озаглавлены: «Утро – школьники» и «Утро – взрослые». Две внизу соответственно «Вечер – школьники» и «Вечер – взрослые». На каждой круговой диаграмме в определенном соотношении нарисованы сектора каждого цвета. И все понятно даже первокласснику: вчера утром школьники пришли в основном с красным настроением, а ушли, почему-то почти все серенькие. Педагоги пришли очень разными (и правда, Елена Петровна вчера все время улыбалась и шутила, а вот Александр Борисович…), а ушли дружно – красными (у кого, интересно, они этого красного

цвета позаимствовали?). Рядом с картинками психолог написал, что обозначает каждый цвет, какое настроение выражает. Еще немного пообсуждали это событие, сходили в кабинет к психологу, поговорили с ним о цветах и своем настроении.

А теперь вернемся на позицию психолога. Что произошло в эти дни в вашей школе? Ничего особенного и все-таки очень многое. На некоторое время школа стала одним целым, вжилась в одни мысли, одни вопросы. Вы возбудили живой, естественный интерес к себе и своему психологическому знанию и педагогов и детей. Очень многие в этот день немножко подумали о себе и других, о том, как проявляется их настроение и как влияет на окружающих. Вы провели легкую, ненавязчивую диагностику. Она не претендует на серьезные прогнозы, но все же о многом говорит. Кроме того, это просто красиво и необычно. По-моему, вполне достаточно.

Теперь для тех, кто заинтересовался, некоторые методические рекомендации. Самому провести всю эту работу практически невозможно. Главная трудность – «охватить» при входе и выходе всех школьников и взрослых. Кстати, о взрослых и о детях информация собирается отдельно. Желательно, чтобы вам ассистировали 5–6 человек. Ими могут быть студенты-практиканты, коллеги-педагоги и, очень неплохой вариант, старшеклассники, с которыми у вас доверительные отношения. Коробочки делаются достаточно легко из обувных коробок, внутри которых делаются картонные перегородки, а стенки оклеиваются цветной бумагой. Конечно, неплохо, если цвета будут соотноситься с теми, классическими, из теста Люшера. Однако это скорее профессиональный изыск, чем необходимость. Выберите для игры 4–5 цветов, не более. Среди них должны быть, естественно, и позитивные с точки зрения успешного обучения, и цвета, отражающие неблагоприятный для работы настрой.

Трудно ожидать в этот день высокой учебной производительности, поэтому проведение игры обязательно нужно согласовать с администрацией и действительно предупредить педагогов о нецелесообразности проведения серьезных учебных мероприятий. Как показывает опыт, интерес к психологу после этой игры на какое-то время возрастает. Помните об этом, обязательно будьте в школе несколько дней после события и постарайтесь извлечь из своей популярности максимум пользы. «Радуга» может быть проведена в начале вашей работы в школе как особая визитная карточка, как форма знакомства психолога со школой.

Эта игра хорошо сочетается с еще одним замечательным приемом нетрадиционной психологической работы в школе – с

«Забором». «Забор» – это всего лишь пустой лист ватмана с рисунком вверху, имитирующим дощатый или любой другой забор. «Забор» – это сильное средство психологической работы с детьми и взрослыми в школе, возможный источник конфликта и развития отношений психолога со школой. В общем, это весьма «забористая штучка» и о ней я обязательно расскажу в следующий раз.

«Радужные игры»

«Радужные игры» являются логическим продолжением общешкольной игры «Радуга» и проводятся в один день в начальной, средней и старшей школе. После интересного и интригующего начала игры «Радуга», когда всем детям и взрослым школы нужно было оценить при помощи цветных карточек, с каким настроением они пришли в школу, мы увидели, что все участники этого мероприятия были готовы продолжить говорить о настроении и о цветах, которые могут выражать его. Поэтому для каждого звена нами были разработаны разные варианты «радужных игр», где использовались различные игровые технологии, которые прежде всего учитывают возрастные особенности детей. Итак, что же происходило в течение дня в нашей школе?

Вначале мы решили провести «Радужные игры» для начальной школы. Первый вариант игры мы назвали «Строим город». Его можно проводить с детьми дошкольного возраста и первоклассниками.

«Строим город»

Для проведения этой игры нам понадобятся следующие материалы:

• набор красок для рисования на коже;
• лист ватмана;
• пластилин ярких цветов (по коробке на ребенка);
• чистые тряпочки;
• большой стол для размещения листа ватмана;
• музыкальное сопровождение.

Этапы игры

1. «Строим город».
2. Обсуждение чувств и итогов совместной работы.
3. Размещение созданного города в кабинете.

Игра началась с того, что первоклассников пригласили в тренинговый кабинет, где в разных местах на стенах зала были приклеены листы бумаги основных «люшеровских» цветов.

Ведущий предложил детям провести игру-разминку «Цвет и настроение». Ребятам надо было выбрать цвет, соответствующий их настроению. Было видно, что многим непросто оценить свое состояние. После нелегкого выбора каждый ребенок получил метку: на щеке нарисовали кружок выбранного цвета (нами, естественно, используется краска или грим, подходящий для детской кожи). Так, принадлежность к группе обрела вещественный характер. Все дети были счастливы, ведь у всех на щеках оказались разноцветные метки, а это так здорово!

После этого каждой группе дали задание: придумать название своей группе и групповое движение, которое отражало бы настроение всей группы. Времени дается всего 5 минут. В этот момент мы, ведущие, почувствовали легкое напряжение, ведь для детей этого возраста бывает очень сложно договориться друг с другом. Поэтому практически всем группам понадобилась помощь взрослых. Затем все группы по очереди показали, что они придумали. По просьбе ведущего предлагаемое движение повторяют все участники игры. Ребята с удовольствием включаются в действие, ведь двигаться лучше, чем просто стоять и смотреть. После завершения упражнения детям предложили поменять группу, если они хотят этого, но обязательно надо было пояснить причину. Перейти в другую группу захотели многие, но объяснить почему, удалось не всем, наверное, им просто захотелось оказаться в группе с другими ребятами. У тех детей, которые сменили группу, на щеке появилось второе цветное пятно. Группы должны были придумать, как они включают в себя

новый цвет, название, общее движение. Дети на этот раз сумели без помощи взрослого справиться с заданием, так, например, группа зеленых, «Травинки», заявила, что на бывшем пустыре взошла новая трава.

Далее ведущий пригласил класс встать вокруг стола, на котором лежал ватман. Детям и педагогам предложили создать пластилиновый город. На листе ватмана были обведены контуры будущего города. Каждый ребенок получил по коробке пластилина. На первом этапе надо создать «почву»: разогретый в руках материал размазывается по бумаге в несколько слоев, местами возникают холмы и впадины. Размазывание пластилина – удивительно привлекательное для ребят занятие, хотя оно и занимает достаточно много времени. Размер города мы планировали исходя из числа участников. Ведущий попросил каждого ребенка выбрать на территории города понравившееся ему место и положить на него ладошку. Дети быстро выбрали себе места, но были и такие, чьи ладошки наложились друг на друга, этим ребятам нужно было как-то договориться и решить проблему. Если дети не могли сделать этого самостоятельно, им помогли взрослые, подсказали возможные способы решения проблемы. После того как все определились, началась важная работа. Ребята и педагоги на своих кусочках начинают «строительство»: каждый обустраивает свой кусочек города так, как «душа просит». В этот момент звучала стимулирующая музыка. Все заняты работой. На определенном этапе дети начали общаться друг с другом, таким образом, стихийно возникли общие территории, где дети строили детские площадки, зоопарки и парки. После завершения этапа «индивидуального строительства» ведущий попросил участников рассказать о том, что они построили. Дети по очереди рассказывают о своих постройках, все очень внимательно слушали друг друга, а кто-то и задавал вопросы, ведь хотелось все узнать.

Затем ведущий поставил перед участниками следующую задачу: надо соединить отдельные кусочки в общий город. Детям нужно подумать, как это можно сделать. Ребята предлагали прокладывать дорожки от дома к дому, в заборах делать калитки, у речек – мосты и т. д. Все приступили к работе, многие ученики ходили и принимали участие в строительстве всего города, кто-то делился своими соображениями, что где можно достроить. Наконец строительство закончено, и все посмотрели на то, что получилось. Наступил самый главный и волнующий момент – придумывание названия города и торжественное открытие. В одной из игр все участники решили, что название города должно быть связано с цветом или с настроением, и поэтому назвали

город «Город радости». Ведущий написал название города при входе и обратил внимание детей на то, что для открытия города нужно еще разрезать красную ленту. Дети начали бурно обсуждать, кто же будет это делать. В ходе обсуждения у ребят возникали разные предложения: психолог, педагог или кто-то из детей. Это уже неважно, кто будет разрезать ленту, все в этот момент были полны гордости и счастья за себя и за свой класс. Участникам игры предложили построенный город взять на память в свой класс. Дети с большим удовольствием взяли и понесли город в класс, нашли удобное для него место. Практически весь учебный год мы видим в классной комнате этот город, с которым дети очень часто играют, некоторые что-нибудь достраивают, город постоянно растет.

«Рисуем настроение»

Для учащихся 2–4 классов была проведена «радужная игра» под названием «Рисуем настроение». Для нее нам понадобились следующие материалы:

- отрывки музыкальных произведений;
- листы бумаги А3 для каждого ребенка;
- восковые мелки или наборы цветных карандашей;
- стенды для размещения коллажа рисунков;
- фотоаппарат и фотопленка;
- свеча (для проведения обсуждения).

Этапы игры

1. Разминка «Цвет, музыка, движение».
2. «Рисуем настроение».
3. Создание общего портрета.
4. Обсуждение игры.

Эта игра проводилась в актовом зале. Ведущий пригласил классы пройти в зал и провел игру-разминку «Цвет, музыка, движение». Дети и педагоги встали в общий круг. Ведущий рассказал правила игры.

…

> ***Ведущий.*** *Сейчас кто-то из участников (пусть в первый раз это будет взрослый) встанет в круг. Как только зазвучит музыка, участник в центре круга начнет совершать соответствующее музыке движение, а весь круг должен повторять за ним. После того как музыкальный фрагмент закончится, все должны подумать и сказать, какого цвета звучала музыка.*

После этого все дети затихли и стали внимательно смотреть на педагога, стоящего в центре круга. Зазвучала красивая музыка, и учитель начал выполнять различные движения, все дети старались как можно точнее их повторять: кому-то это удавалось, а некоторые дети испытывали трудности, но было видно, как они старались. После первого фрагмента ребята по очереди пытались высказать свое мнение о том, какого цвета звучала музыка. Не

сразу удалось правильно определить цвет музыки, но главное, все имели возможность высказать свое мнение. Затем выбрали следующего ведущего, и зазвучал второй музыкальный фрагмент. Все участники продолжали совершенствовать свои двигательные навыки. Понять, какого цвета был второй музыкальный отрывок, детям оказалось уже немного легче. Последний музыкальный фрагмент мы сделали «красным» и выбрали для выражения этого цвета маршевую музыку, под которую сам ведущий задает ритмичные и очень простые движения. Эта музыка была использована нами потому, что синхронное выполнение движений ведущего и совместное завершение (стой: раз-два!) создает хороший настрой на дальнейшую работу.

После проведенной разминки было видно, что большинство детей реализовали свою потребность в движении, некоторым удалось вылить накопившуюся энергию, успокоиться, в целом дети были готовы к спокойной деятельности. Ведущие раздали детям наборы восковых мелков или цветных карандашей, большие листы бумаги (А3). Ребятам предложили нарисовать свое настроение. Для выполнения этого задания ведущий разрешил каждому ребенку найти в зале удобное место и занять удобное положение: лежа, сидя. Зазвучала спокойная музыка, все дети разошлись по залу и, удобно разместившись, начали рисовать. Видно было, что всем ребятам очень нравится выполнять это задание, т. к. в зале царила тишина. После того как дети закончили рисовать, ведущий предложил им выбрать цвет, рядом с которым они считают нужным повесить свои рисунки. Так появились на стенде «желтые», «синие» и другие рисунки. В результате сложился общий коллаж, который своей конфигурацией отражает настроение детей класса. Ведущий попросил детей сесть напротив коллажа, зажег свечу и начал обсуждать с ребятами, что они хотели сказать своими рисунками и почему выбрали именно тот или иной цвет.

Дети по очереди рассказывали о содержании своих рисунков и почему выбран именно такой цвет. Ведущий уделил особое внимание тем детям, которые оказались в своей цветовой группе одинокими (иногда после обсуждения ребенок может изменить выбор цвета).

В конце игры все фотографировались на фоне коллажа, причем каждый ребенок должен был попытаться передать на фотографии свое настроение при помощи мимики, позы. Дети встали около коллажа и несколько секунд пытались решить, каким образом они будут передавать свое настроение. Ведущий подал сигнал, и все замерли – так получилась коллективная фотография на память!

«Мой мир»

В среднем звене (пятые классы) прошла «радужная игра» под названием «Мой мир». Для проведения игры нам понадобился следующий материал:

• краски для рисования на коже;

• белые простыни (или листы ватмана) для каждого участника;

• восковые мелки;

• приспособления для крепления «гирлянды»;

• свеча в подсвечнике;

• медитативная музыка для сопровождения процесса рисования.

Этапы игры

1. Разминка «Цвет и настроение».

2. «Мой мир».

3. Создание «гирлянды» миров.

4. Представление своего мира и обсуждение игры.

Ведущий пригласил детей в актовый зал, где мы провели социодра-матическую игру-разминку (дети объединялись в группы по цвету настроения). Ребята с огромным желанием включились в действие и быстро справились с предложенным заданием.

После этого ведущий предложил им с помощью цвета и формы попытаться изобразить свой мир. Для работы каждый ребенок получил восковые мелки и белую простыню. Все участники расположились удобно на ковре зала и приступили к работе. Надо сказать, что зал в разгар этого действия являл собой зрелище удивительное: большое пространство, покрытое белым, и множество фигурок, в основном лежащих на животе или стоящих на четвереньках. Рисование проходило под медитативную музыку и захватило участников целиком.

Верхние концы простыней, рисунки на которых были завершены, связывались друг с другом. Таким образом, получилась «гирлянда». С помощью различных подсобных средств мы сумели закрепить «гирлянду» в форме круга. В результате все участники оказались внутри белого шатра без крыши, стены которого были украшены удивительными рисунками. В таком необычном шатре ведущий предложил всем участникам сесть в круг и, по очереди передавая зажженную свечу, рассказать о своем мире и показать свои рисунки. Дети с большим удовольствием описывали свой мир, отвечали на вопросы, делились своими чувствами по поводу самого процесса

рисования. Наверное, необычная атмосфера очень подействовала на ребят. Они слушали друг друга, и хотя круг получился большой, каждому удалось рассказать о своем мире в полной тишине. В конце игры ведущий предложил детям взяться за руки, в молчании обойти свой шатер, попрощаться со своим миром и покинуть комнату. Так необычно закончилась игра для пятиклассников.

Некоторое дополнение к описанной игре: после рисования простынями можно распорядиться по-разному. Например, в первый раз мы предложили детям сначала разместиться в своем мире (удобно устроиться на простыне), помечтать, а потом завернуться в него любым образом и подвигаться, потанцевать. В результате этого дети наотрез отказались отдавать простыни, с которыми «срослись», и забрали их домой. Поэтому дальнейшая судьба этих миров-простыней неизвестна. Так что выбирайте игровой ход, соответствующий вашим материальным возможностями.

«Цвет моей души»

В 8–9 классах мы провели «радужную игру» под названием: «Цвет моей души». Для нее нам понадобился следующий материал:

• цветная бумага «лютеровских» цветов;

• листы ватмана по числу групп;

• восковые или масляные мелки (желательно несколько оттенков каждого цвета);

• свеча в подсвечнике.

Этапы игры

1. Разминка «Призма».

2. «Цвет моей души».

3. Обсуждение чувств и процесса взаимодействия в игре.

Игра началась с того, что всех участников позвали в актовый зал. Вначале мы провели игру-разминку «Призма». Основную часть помещения отгородили от того участка, где ребята должны были собраться и выполнить психодинамическую разминку, нагромождением из стульев. После общей подготовки к игре, подросткам сообщили, что перед ними – необычная призма, проходя через которую, человеческая душа окрашивается в цвет, соответствующий состоянию человека. По стенам зала были развешаны цветные листы. Ребята, минуя призму, делали выбор в пользу того или иного цвета. Таким образом, получились «цветовые» группы. Затем каждой группе было дано задание: представить, что существует мир их цвета. Необходимо было придумать название такого мира и перечислить некоторые самые ценные вещи, явления, понятия, которые в нем существуют. В момент работы групп ведущему важно было быть в курсе всех ведущихся обсуждений, для того чтобы предоставить слово в первую очередь той группе, которая настроена наиболее серьезно.

Под влиянием первого выступления другие группы на ходу стали перестраивать стратегию своего выступления. Они по кругу рассказывали друг другу о своем мире. После рассказов, ведущий раздал каждой группе лист ватмана, мелки, цветные карандаши и цветную бумагу различных оттенков выбранного ими цвета. К выданному набору прилагаются ножницы и клей. Группам нужно было создать коллаж своего мира. В этой ситуации сложнее всего пришлось тем ребятам, кто остановил свой выбор на черном цвете. Они пытались расширить цветовые границы своего мира, включая в него бордовые, коричневые, темно-синие тона, но ведущие не позволили им использовать эти цвета. Единственное, что мы предложили им использовать – это разнообразный по

фактуре материал: картон, бархатная бумага, уголь для рисования. Создание коллажа занимает достаточно много времени, но это очень увлекательное занятие для ребят, они с трудом соглашаются оторваться от него через 25 минут. Но время, отведенное на эту работу, истекло, надо продолжать дальше. Ведущий попросил ребят прикрепить свои миры к стене на расстоянии около 50 см друг от друга. Далее все смотрели на рисунки, задавали вопросы, обменивались впечатлениями.

После этого ведущий сообщил, что если кому-то сейчас мир другого цвета кажется ближе, чем его собственный, он может перейти в него. Некоторые участники воспользовались такой возможностью. Каждого «перебежчика» ведущий просил объяснить, почему он решил поменять цвет.

Далее каждой группе предложили создать ритмический танец (движение), который отражал бы общее настроение их мира. Ведущий пояснил, что движение должно быть простым настолько, чтобы все участники игры смогли бы его воспроизвести. На подготовку этого задания ребятам дали 10 минут. По окончании времени каждый «мир» показывал свой танец, а все остальные участники его повторяли.

Иногда детям хотелось повторить несколько раз, так понравилось! После этого действия ведущий снова разрешил по желанию перейти в мир другого цвета и объяснить свой выбор.

Пока проходила «танцевальная часть» игры, ведущий прикрепил между коллажами белые листы бумаги, по форме стилизованные под мостики. Теперь мирам, которые оказались рядом друг с другом, предложили раскрасить мост, связывающий их между собой, так, чтобы по нему было приятно ходить в гости и возвращаться обратно. При выполнении этого задания ведущий позволил выбирать мелки любого цвета. Все участники, услышав это, обрадовались. Затем группы объясняли остальным участникам, почему их мосты раскрашены именно таким образом, что они хотели этим сказать. После этого момента игра завершилась и всех участников попросили сесть в круг.

Ведущий зажег свечу. Передавая ее по кругу, все участники дарили друг другу цвета. Каждый ребенок говорил, какой цвет ему хочется предложить другим, и объяснял значение своего подарка. В нашей игре в дар группе были переданы практически все цвета, в том числе и черный. Подаривший его подросток дал очень интересное объяснение: «Иногда ведь нужно, чтобы было грустно». В конце игры ведущий рассказал о том, какая связь существует между состоянием души, цветом и движением и как можно управлять своим настроением.

Вот так по-разному прошли «радужные игры» в нашей школе.

Эти мероприятия открывали «неделю психологии». «Какое будет начало, таким будет и продолжение». Мы поняли, что начало нашей недели было удачным, вся школа включилась в развитую нами бурную деятельность. А ведь это здорово!

Психологическая акция «Тайный друг»

Игра эта стара как мир и собственно к психологии прямого отношения не имеет. По условию игры каждый участник выбирает себе «объект» – по жеребьевке или добровольно – и в течение оговоренного времени оказывает ему всякие знаки внимания так, чтобы он не догадался, кто его тайный друг. Каждое послание или другой знак внимания обозначается буквами «ТД» или «от ТД». В конце игры тайное становится явным. В замкнутом коллективе, решившем играть в «ТД», можно проводить общую жеребьевку. Тогда друзья оказываются у всех. В большом коллективе типа школы жеребьевка очень затруднена. Но мы отказались от нее не из-за технических соображений. Мы в этой игре поставили перед собой несколько иные задачи, собственно психологические.

Что приятнее: дарить подарки или их получать? Подойдем к этому вопросу с обучающей точки зрения. Какому психологическому искусству прежде всего необходимо научить детей: искусству принимать знаки внимания или искусству их оказывать? Мы решили, что важнее – второе. «Тайный друг», решили мы, будет праздником людей, умеющих делать другим хорошо.

Об этой игре мало кто в школе знал. Накануне мы «озадачили» классных руководителей и некоторых учителей. Рассказав о смысле игры, мы попросили их самих принять в ней участие, «подговорить» нескольких наиболее активных и отзывчивых детей в своих классах. То есть запустить процесс.

Объявление об игре с утра было вывешено в общем холле и на дверях каждого класса. Сообщили мы о ней и по школьному радио. Вот такое висело объявление:

...

Внимание !!!

Согласитесь, у нас в школе много симпатичных людей. Но всегда ли в повседневной жизни есть возможность выразить свое доброе отношение к тому или иному человеку? Иногда этому мешает

занятость, иногда – забывчивость, иногда – застенчивость.

Но сегодня мы можем проявить свои истинные чувства. Выбери человека, который тебе нравится, и стань его Тайным другом. Что это значит? А вот что: Тайный друг старается сделать что-нибудь приятное своему Избраннику. Это может быть подарок, помощь, добрая шутка. Главное, чтобы Избранник почувствовал ваше внимание и заботу. При этом не забывай, что ты – Тайный друг. Поэтому все знаки внимания должны быть неожиданными и анонимными.

Тайный друг

К третьему уроку игра начала набирать обороты. С этого момента мы стали объявлять и по радио и устно на переменах о том, что после уроков, в определенный час, ждем в зале всех «Тайных друзей»: тех, кто оказывает знаки внимания и делает подарки. Тех же, кто только получает их, мы настоятельно просили не беспокоиться…

В назначенный час в зале собралась пестрая компания в тридцать с лишним человек (всего в школе 200 учеников): малыши, старшеклассники, педагоги, представители администрации. Больше всего было учеников среднего звена. Но и старшеклассников немало! Выглядели они несколько настороженно. Прежде всего мы их поздравили. Поздравили с тем, что у них оказался развитым величайший дар и талант делать другим хорошо. Не бояться, не стыдиться этого. И уметь это делать.

Мы попросили участников поделиться своими ощущениями. Что они чувствовали, когда оказывали знаки внимания? Какие реакции у своих «подопечных» наблюдали? Что им понравилось больше всего в своей роли «ТД»? Какой из своих подарков они считают самым удачным?

Атмосфера, возникшая в комнате, не поддается описанию. Дети, взрослые, рассказывая о своих ощущениях, счастливо улыбались, слушатели улыбались им в ответ. Было тепло, уютно, у многих заблестели глаза от неожиданных радостных слез. После обмена переживаниями мы попросили участников разбиться на две группы: тех, кто делал подарки и получал их, и тех, кто

только оказывал знаки внимания. Последних оказалось семь человек.

Как их поддержать? – озадачили мы «счастливцев», изведавших вкус теплоты и внимания. В результате решили так: образовали «карусель». Внешний, больший круг двигался, и каждый, стоящий в нем, каждому участнику внутреннего круга говорил или делал что-то приятное. Кажется, наши семеро «обделенных» не остались в обиде: их целовали, гладили, говорили комплименты, благодарили.

Казалось бы, тема была исчерпана. «Но неужели так и разойдемся?» – вопрошали ведущие. А что если мы образуем общество «Тайных друзей» и будем принимать в него потом только тех, кто умеет делать другим приятное? Было решено, что на этом сборе мы организуем общество, абсолютно тайное, и договариваемся о ближайшей его акции. Через неделю его члены, ничего не сообщая окружающим, с самого утра начнут праздник «ТД», делая подарки и друг другу, и любым другим людям в школе. К вечеру объявим сбор «ТД»: а вдруг к нам присоединятся новые люди?

На полу расстелили лист ватмана. Каждый желающий вступить в общество, обводил на нем цветным восковым мелком свою руку и внутри контура расписывался. Контуры цветных ладошек – больших и маленьких – накладывались друг на друга, получился диковинный коллаж.

Члены тайного общества выполнили свое решение. «Тайный друг» повторился через неделю к огромному удивлению всех остальных.

Самое главное, что осталось от этого дня – удивительное ощущение праздника. Его создали чувства тех, кто оказался способным дарить окружающим людям радость и заботу. Конечно, это был праздник не для всех. Помнится, когда мы только собирались в зале, кто-то из детей спросил: «И это все? Нас так мало?» Не так уж нас оказалось и мало. К тому же «Мал золотник, да дорог».

И еще одно, чисто методическое замечание. Многие моменты этого дня создавались экспромтом. Мы действовали исходя из обстановки, настроения детей, глубины контакта с ними в этот момент. Идея общества в общих чертах возникла накануне, но детали мы не прорабатывали, так как не знали: готовы ли будут участники? Нужно ли им это будет? Навязывать мы ничего не собирались. Никто из нас не предполагал, что простая игра вызовет у участников такие глубокие чувства, а нам удастся пробудить в них серьезные переживания. Для нас это тоже оказалось маленьким чудом. Другое дело, что это чудо настроило

нас на профессиональное творчество, и мы, что называется, разработали ситуацию. А вообще, мы очень благодарны детям и взрослым за этот неожиданный праздник души.

«Тайный друг» может проводиться и в более простой форме. «Праздники тайных друзей», «тайные общества» – это очень хорошее, очень глубокое, но все-таки продолжение самой игры. В ней самой, при том, что она не занимает много времени у участников и не нарушает (ну почти не нарушает) ритма школьной жизни, достаточно внутренней привлекательности. Будучи проведенной хоть раз, она уже никогда не уйдет из школы насовсем. Всегда будут находиться отдельные классы, конкретные дети и педагоги, которые ее оценят и поддержат.

Психологическая акция «Следопыт»

Одна из любимейших детьми психологических акций, используемая и как самостоятельное действо, и как этап психологической игры или КТД, – «Следопыт». Непосредственными исполнителями этого мероприятия являются дети (в любом количестве и любом возрасте начиная от старшего дошкольного), а список участников может варьироваться и расширяться до бесконечности. Используя «Следопыта» как самостоятельную акцию в рамках проходившей в школе «недели психологии», мы вовлекли в участие все классы с первого по одиннадцатый, работавших в тот день учителей, администрацию, обслуживающий персонал и охрану. Вполне могли бы вовлечь и родителей учеников, но поосторожничали.

Для проведения «Следопыта» достаточно одного взрослого человека, требования к помещению отсутствуют, из материалов, которые необходимо заготовить заранее, – по 1 бланку с вопросами на каждую группу детей и ручки для записи ответов. Время, необходимое для игры, полностью в ведении организаторов и зависит от объема и степени сложности предъявленного детям задания. Есть опыт проведения «Следопыта» и за 15 минут, и в течение 4 часов. Игра «Следопыт» позволяет решать самые различные задачи, вот некоторые из них:

• обучение детей навыкам коллективной самоорганизации;

• развитие коммуникативных умений;

• сплочение детского или общешкольного коллектива;

• поднятие общего эмоционального тонуса;

• психологическая поддержка отдельных членов детского или взрослого коллектива;

• развитие представлений об окружающем мире и т. д.

Сценарий проведения «Следопыта» крайне прост: участники получают бланк со списком вопросов, ведущий оговаривает время, предоставленное на выполнение задания, определяет условия, например:

• классный руководитель не помогает (или, наоборот, помогает);

• ответы должны быть точными, а не приблизительными;

• каждый справляется самостоятельно (или, наоборот, работает группа, или способ организации работы вообще не оговаривается);

• во время уроков выполнять задание категорически запрещено – нарушители выбывают из игры и т. д.

Самой творческой частью игры для организаторов является

составление задания, самой мучительной – предварительное его выполнение, что совершенно необходимо для того, чтобы в момент оценки правильности ответов быть компетентными. Например, при проверке ответов на вопросы: «Сколько рыбок живет в школьных аквариумах?» и «Сколько деревьев растет на пришкольном участке?» мы не встретили даже двух одинаковых цифр. Каждый класс имел свое представление о численности рыбок и деревьев, и о том, какую именно растительность следует считать деревом, а какую – кустарником.

Условно вопросы задания можно подразделить на несколько типов:

• вопросы, требующие больших временных и энергетических затрат для получения правильного ответа: см. предыдущий абзац, а также: «Какое имя самое распространенное в нашей школе?», «Сколько ступенек у школьной лестницы?» и т. д.;

• вопросы, направленные на знакомство с организацией работы и особенностями школы: «В каком классе больше всего учащихся?», «Сколько завучей работает в школе? Кого в школе больше – мальчиков или девочек?», «Во сколько начинается рабочий день повара?» и т. д.;

• вопросы, выявляющие интересы и особенности взрослого – можно и детского – школьного коллектива: «Кто является любимым эстрадным певцом у работников школьной столовой?», «Где директору школы удалось раздобыть годецию?», «Любимая музыкальная группа ученика 10«А» Васечкина?», «Какой предмет был самым нелюбимым у учительницы биологии, когда она училась в школе?» ит. д.

Игра вызывает необычайный энтузиазм у детей, получивших возможность для удовлетворения собственной любознательности, даже самые флегматичные быстро втягиваются в атмосферу всеобщего поиска ответов на вопросы. Взрослому коллективу удивительно и приятно такое неожиданное внимание к их личностям, особенно, конечно, нравится это людям, обслуживающим школу, не имеющим таких тесных контактов с ребятами, как учителя.

По окончании отпущенного на выполнение задания времени бланки с ответами обрабатываются ведущим, подсчитываются баллы и объявляются победители: самые любознательные и дотошные (см. *Приложение 1, бланк для психологической акции «Следопыт»)*.

Психологическая акция «Социологический опрос»

Предоставление ребенку возможности совершить свой личный выбор – один из важных принципов сопровождающей психологической работы. Еще одна форма работы, построенной на идее выбора, – социологический опрос. Мы считаем ее очень полезной и привлекательной для детей. Действительно, в ней есть элементы шоу, создающие эмоциональный настрой; есть элементы психологической драмы – выбор, предпочтение, самораскрытие через предъявление индивидуального выбора; есть также познавательные, просветительские, развивающие и многие другие элементы.

Она проводится достаточно быстро, ее результаты интересны, информативны и познавательны. Они позволяют школе «побурлить» и выяснить, что она является целостным организмом с такими разными и одновременно схожими взглядами на жизнь.

Опрос, проведенный и описываемый нами сейчас, был посвящен выявлению ценностных ориентаций, жизненных устремлений в различных сферах жизни. Его вопросы не были связаны с сегодняшним днем детей, они предлагали им посмотреть на свою жизнь шире (см. *Приложение 2, социологический опрос населения нашей школы)*.

Опрос проводился во всей средней и старшей школе одновременно, а также среди учителей и классных руководителей, которые заполняли бланки опросника вместе со своими детьми. Анкеты заполняются на перемене, либо можно «прихватить» время у одного из уроков, тем более что 5–7 классы выполняли эту работу 15 минут, старшеклассники и того меньше. Зато надо сразу предупредить, что акция обычно вызывает много откликов: на переменах школа только и говорила об ответах – были и споры, и обмен мнениями, и разговоры – наш кабинет гудел как улей.

Результаты мы обработали очень быстро (хотя и не спали всю ночь), и уже на следующий день с ними могла познакомиться вся школа. Мы представили их в виде диаграмм, рисунков, схем и графиков, задействовав для этого стандартные возможности компьютера (см. *Приложение 2, иллюстрации к психологической акции «Социологический опрос»)*. Естественно, что и без всего этого можно было обойтись, исполнив все своими руками.

Уже по ходу обработки стало ясно, что существенных различий в ценностных взглядах взрослых и детей нет, поэтому

мы сознательно не стали давать отдельно результаты по тем и другим, объединив их как «мнение граждан школы». Возможно, в вашем случае целесообразно будет поступить по-другому.

Проведение этого опроса принесло свои плоды. Это стало еще одним способом объединить детей и взрослых. И явилось возможностью пообщаться не на бытовые или дисциплинарные, а «высокие» темы, обсудив значимые вопросы. Это оказалось еще одной демонстрацией неисчерпаемых возможностей психологической работы.

Можно подойти к проведению опроса очень серьезно и задействовать весь диагностический, развивающий и формирующий потенциал. Тогда перед нами встают четыре задачи, которые помогла сформулировать Н. Б. Левина, психолог Ставровской средней школы, после проведения в своей школе этого социологического опроса:

• осмысление подростками представлений о смысле жизни, счастье, ценностях, жизненных планах;

• предоставление учащимся возможности совершить личный выбор;

• объединение детей и взрослых, предоставление им возможности для общения на «высокие» темы;

• профилактика отчуждения в системе взаимоотношений «учитель-ученик».

Придумывать действа непросто, но они имеют огромное значение в нашей работе. Подкупает их ненавязчивость (не хочешь – не участвуй, потом пожнешь плоды своего выбора: все будут обсуждать результаты, а ты останешься в стороне) и одновременно глубина. Для того кто готов заглянуть в себя достаточно глубоко, они предоставляют такую возможность. При этом, если кто-то, заглянув, испугался, у него всегда есть возможность спрятаться за фасад игры: это же так, не по-настоящему!

Психологическая акция «Пикник»

Появление этой игры связано с решением конкретной педагогической задачи. Хорошо известно, что в 11–12 лет у детей резко снижается интерес к учебе. Подростки погружаются в мир отношений, начинают по-новому общаться друг с другом и взрослыми. При определенных условиях этот процесс приобретает деструктивный характер.

Шестой класс «бузил». Нормой в классе стало постоянное противостояние, причем неважно по какому поводу. Во время индивидуальных бесед ребята говорили о том, что дальше так продолжаться не может, и надо что-то срочно решать. Но в классе была группа авторитетных лидеров, которые активно поддерживали сложившийся порядок. Поэтому при коллективном обсуждении шестиклассники яростно отстаивали свое право на те сложившиеся отношения. Было похоже, что ребята попали в собственную ловушку. С одной стороны, они чувствовали свою силу оттого, что педагоги не могут повлиять на ситуацию. С другой – устали от постоянного напряжения и ждали, когда же взрослые решат их проблему и помогут выстроить новые, конструктивные отношения.

Не один час педагоги и психологи провели за обсуждением извечного вопроса «что делать?» И вот наконец, испробовав разные способы воздействия на шестиклассников, администрация приняла решение – пойдем в поход. Там, на воле, постараемся выяснить отношения.

Но ведь это должен быть не обычный поход, а психологический. Поэтому и провести его мы решили необычно.

Поход у нас был однодневный. Каждый участник похода взял с собой небольшой запас еды, какие-то игры. Кроме двух психологов с детьми поехал классный руководитель, организатор внеклассной работы, охранник. Хочу сразу отметить, что охранники в нашей школе – тоже больше чем просто охранники. Они очень серьезно включены в воспитательный процесс, и это значимо для детей. Таким образом, состав взрослых подчеркивал серьезность происходящего.

Представители педагогического коллектива взяли с собой немалый багаж: бутерброды для завтрака, фломастеры, бумагу, мясо для шашлыка, шампуры, мячи, веревку, воду. Я неспроста так подробно описываю снаряжение. В определенный момент все это сыграло большую роль в нашем мероприятии.

И вот мы в лесу, на чудесной полянке. По прибытии на место всем сразу захотелось есть. Дети небольшими стайкам разбрелись

по кусточкам, достали припасы и стали отдельно готовить себе еду. Конечно, это не совсем то, чего мы ждали. Поэтому, организовав общий стол, мы очень настойчиво пригласили к нему детей, разрешив собственные продукты оставить про запас.

За трапезой было объявлено, что все мы находимся в затерянном мире, в котором нам предстоит обустроить свою территорию. У нас есть два варианта. Первый – мы можем жить все вместе, создавать единое государство, вводить законы, утверждать традиции. Второй – разбиться на много маленьких государств и думать в этом случае не только об организации внутреннего пространства, но и о правилах взаимодействия разных государств. Объединиться в государства можно по желанию.

Дети выбрали второй вариант. И работа закипела. Прежде всего было установлено, что будет три государства. Причем взрослые, сопровождающие поход, создают свое. К нам присоединились несколько ребят (это были дети с очень низким статусом в классе). Некоторые шестиклассники из соседних государств, почувствовав собственную слабость, пытались переманить к себе кое-кого из взрослых. Но попытка не удалась (о единстве наших рядов мы договорились заранее).

После этого была измерена общая площадь нашего мира. Разделив ее на количество участников, определили размер каждого государства. Затем при помощи веревок сделали границы.

Следующий этап игры заключался в том, что мы поделили все, что дала нам в дорогу школа (мячи, шампуры, воду, шашлык), и то, что мы считали общим достоянием (кострище). Все решал жребий, и надо сказать, что Его Величество Случай сыграл нам на руку. Получилось так, что мясо для шашлыка отошло одному государству, шампуры второму, а костер третьему. Но парадоксальность этой ситуации ребята поняли лишь к обеду. А пока все с упоением обустраивали свое пространство и следили, чтобы нога соседа не коснулась родной земли.

Пробовали организовать игры, но это привело к межгосударственным конфликтам. Мячи часто перелетали за границы. Обстановка обострилась: дело шло к войне (хочу здесь заметить, что война входила в наши планы, мы хотели помочь детям избавиться от накопившейся агрессии и выстроить новые дипломатические отношения).

Для разработки правил ведения войны каждое государство выделило одного человека в Организацию Объединенных Наций (руководил ею, естественно, взрослый). ООН определила правила

ведения военных действий: боевым оружием будут шишки. Пленных не берем. Любое попадание в цель смертельно.

И ребята гурьбой помчались в лес. Кучи из собранных шишек выглядели довольно внушительно. Но пока бегали, пока собирали, воевать расхотелось. Зато захотелось есть. И вот тут-то все осознали то, что случилось, когда бросали жребий. Голод, как известно, «не тетка». Повозмущавшись, пришли к временному соглашению – во время обеда объединяемся. Взрослые придумали каждому государству красивое приглашение на обед и в торжественной форме вручили. Трапеза прошла почти мирно.

Но сдаваться и отступать ребята пока не собирались. А мы и не настаивали. Перекусив, шестиклассники разбрелись по своим государствам. И там заскучали. Воевать не хотелось. Играть в подвижные игры на своей территории стало тесно. Надо было искать выход из положения. И участники его нашли, использовав все тот же принцип противостояния. Ребята решили закончить игру и объединиться. Границы были разрушены. Были ребята, которые не хотели покидать свой мирок. Им дали это право. Но, оказавшись в меньшинстве, очень скоро присоединились к остальным.

Был в этой игре еще один важный, на наш взгляд, момент. В классе есть группа мальчишек – заводил. Именно они – постоянный источник конфликтов. Им подчинялся весь класс. После открытия границ они предложили ребятам игру в волейбол. А класс их не поддержал. Впервые им так открыто продемонстрировали нежелание подчиняться. Эта компания сначала обиделась, затем задумалась.

Конечно, игра не решила всех проблем класса. И после похода отношения не стали идеальными. Да мы на это и не рассчитывали. Нам просто показалось важным, что:

• в игре детям было позволено открыто проявить отношение друг к другу;

• дети избавились от накопившейся агрессии;

• ребята получили опыт конструктивного решения конфликтов;

• они почувствовали преимущество коллективного воздействия;

• было просто весело.

Приложение 1

Бланк для психологической акции «Следопыт»

Время выполнения – 40–50 минут старшеклассниками, 1–1,5 часа учащимися начальной школы.

«Следопыты» _____класса

Время получения _____

Время сдачи _____

1. Назовите любимые цветы завуча по внеурочной работе _____

_____

2. У кого из работающих сегодня охранников самый большой размер

обуви? _____

3. Назовите сумму цифр номеров школьных автобусов _____

4. Откуда в школе появилась собака? _____

5. Назовите любимого эстрадного певца или певицу работников

столовой _____

6. Сколько психологов работает в школе? _____

7. Какое имя самое распространенное в нашей школе? _____

8. Сколько деревьев растет на пришкольном участке? _____

9. У кого в школе нет тезок? _____

10. Сколько детей училось в школе в первый год ее работы? _____

11. Как зовут кролика, живущего в 5«Б» классе? _____

12. Любимый писатель классного руководителя 3«А» класса _____

_____

13. В каком часу приходится подниматься утром водителю школьного

автобуса, чтобы вовремя быть на работе? _____

14. Любимые духи завуча по иностранным языкам _____

15. Сколько мышек живет в учительской за диваном? _____

16. Где директору удалось купить годецию? _____

17. Есть ли в медицинском кабинете «фумитокс»? _____

18. Когда у секретаря была первая любовь и как ее звали? _____

19. В каком городе родилась школьная врач? _____

20. С каким животным недавно близко познакомился

лаборант
компьютерного класса? _____
21. У кого из работников школы больше двух детей (назовите двух
человек)? _____
22. О чем мечтает школьная медсестра? _____
23. Любимое занятие учителя математики _____
24. Что для завуча по внеурочной работе самое неприятное в ее
обязанностях? _____
25. Где собирается проводить лето географ? _____
26. Какой породы собака классного руководителя 7«А»? _____
27. Сколько рыбок живет во всех школьных аквариумах? _____
28. Сколько всего охранников работает в школе? _____
29. Любимое время года школьного повара _____
30. Как зовут сына школьного бухгалтера? _____
31. Сколько табуреток и лавок в столовой? _____
32. Почему в буфете перестали продавать «кока-колу»? _____
33. Какие растения хотела бы посадить во дворе школы учительница
биологии? _____
34. Как зовут домашних животных школьной охраны? _____
35. А кота директора? _____
36. Про что любимый анекдот начальника школьной охраны? ____
_____
37. Какой вопрос оказался самым интересным? _____

Приложение 2

Социологический опрос населения нашей школы

Автор _____

Возраст _____

Класс _____

1. Если невозможно совместить все и надо выбирать, то по какому принципу, с твоей точки зрения, следует выбирать профессию?

Профессия должна приносить хороший материальный доход.
О Профессия должна быть перспективной, нужной для развития страны и всей цивилизации.
Профессия должна быть очень интересной и привлекательной для человека.

2. Ниже представлены пары жизненных ценностей. Какая ценность в каждой паре важнее для человека? Отметь ее.

Профессиональная карьера – Хорошая дружная семья.

Крепкое здоровье – Яркая, насыщенная событиями жизнь.
Близкие друзья и любимые люди – Интересная, доходная работа, не оставляющая свободного времени.

3. Если нет взаимной любви, как, по-твоему, лучше строить семью?

С тем, кто тебя любит.
С тем, кого ты любишь.

4. Представь себе ситуацию: в тонущей лодке находятся три человека: президент страны, известный ученый и ребенок пяти лет. Спасательный жилет только один, следовательно, спасти можно только одного человека. Кого, по-твоему, надо спасать?

Президента.

Ученого.

Ребенка.

Почему?_____

5. Чем можно пожертвовать ради возможности быстро заработать много денег? Отметь любое количество пунктов.

Соблюдением закона.

Отношениями с близкими людьми.

Здоровьем.

Личными интересами и хобби.

Материальным благополучием других людей.
Жизнью других людей.

6. Сколько детей должно быть в семье?

7. Продолжи предложения.

Счастье – это_?_____

Порядочный человек – это_?_____

Иллюстрации к психологической акции «Социологический опрос»

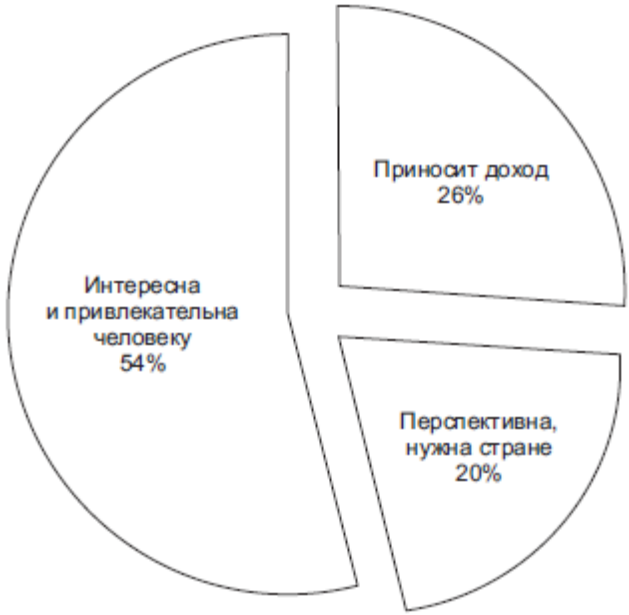


Рис. 1. Принципы выбора профессии граждан ЭШЛ

Рис. 2. Жизненные ценности

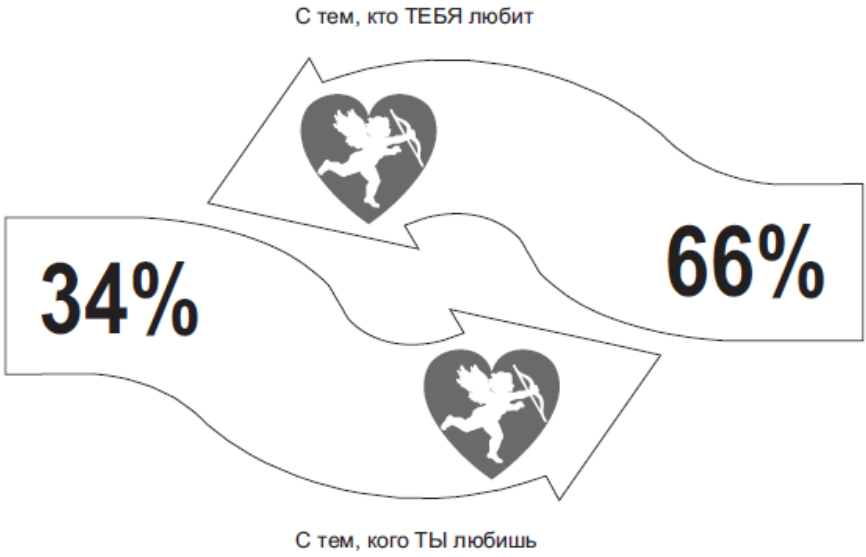


Рис. 3. Если нет взаимной любви, как лучше строить семью?

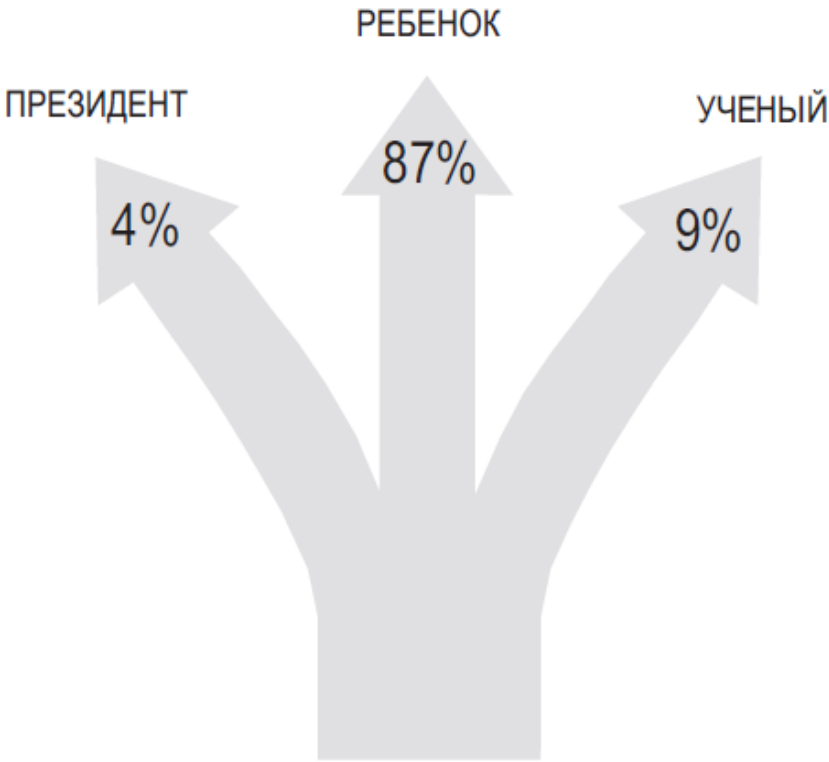


Рис. 4. Кого спасают ЭШЛовцы?

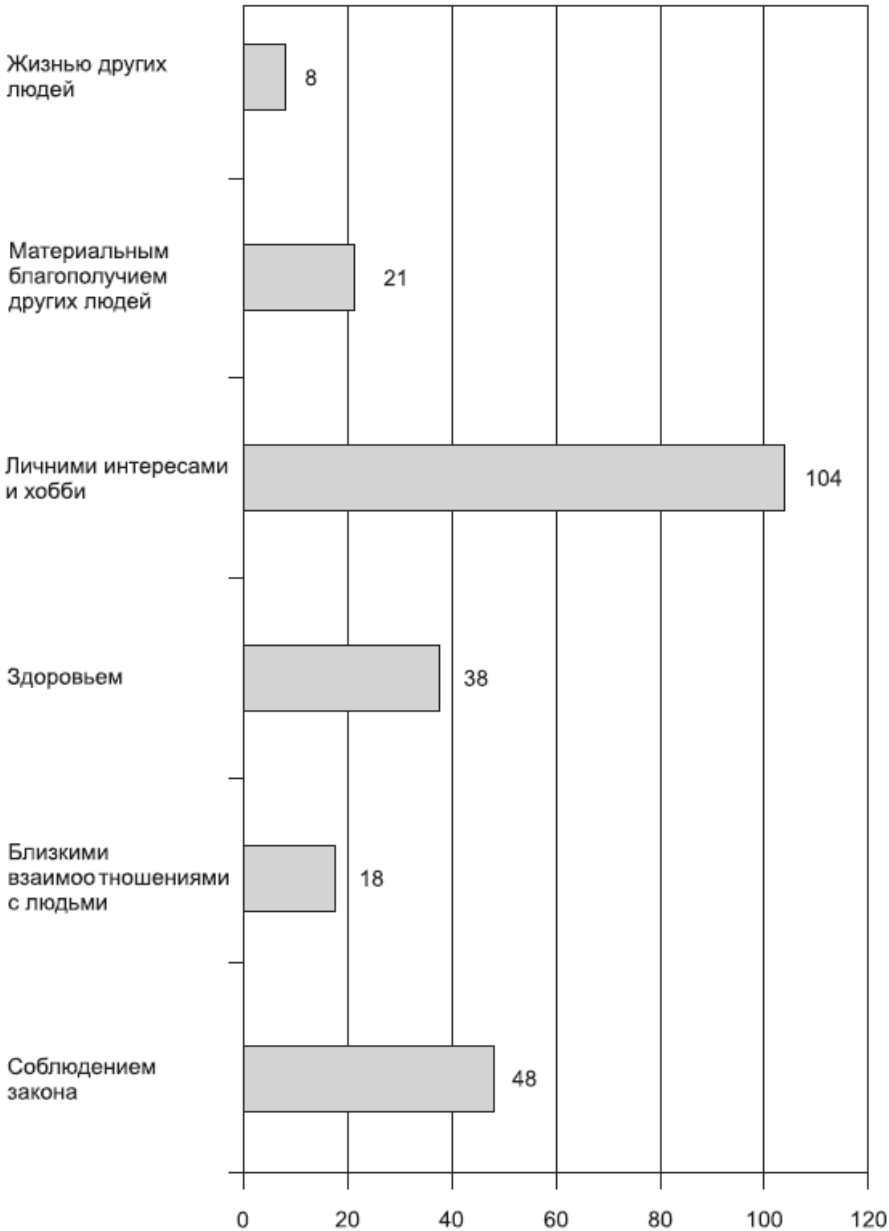


Рис. 5. Чем можно пожертвовать ради возможности быстро заработать деньги?

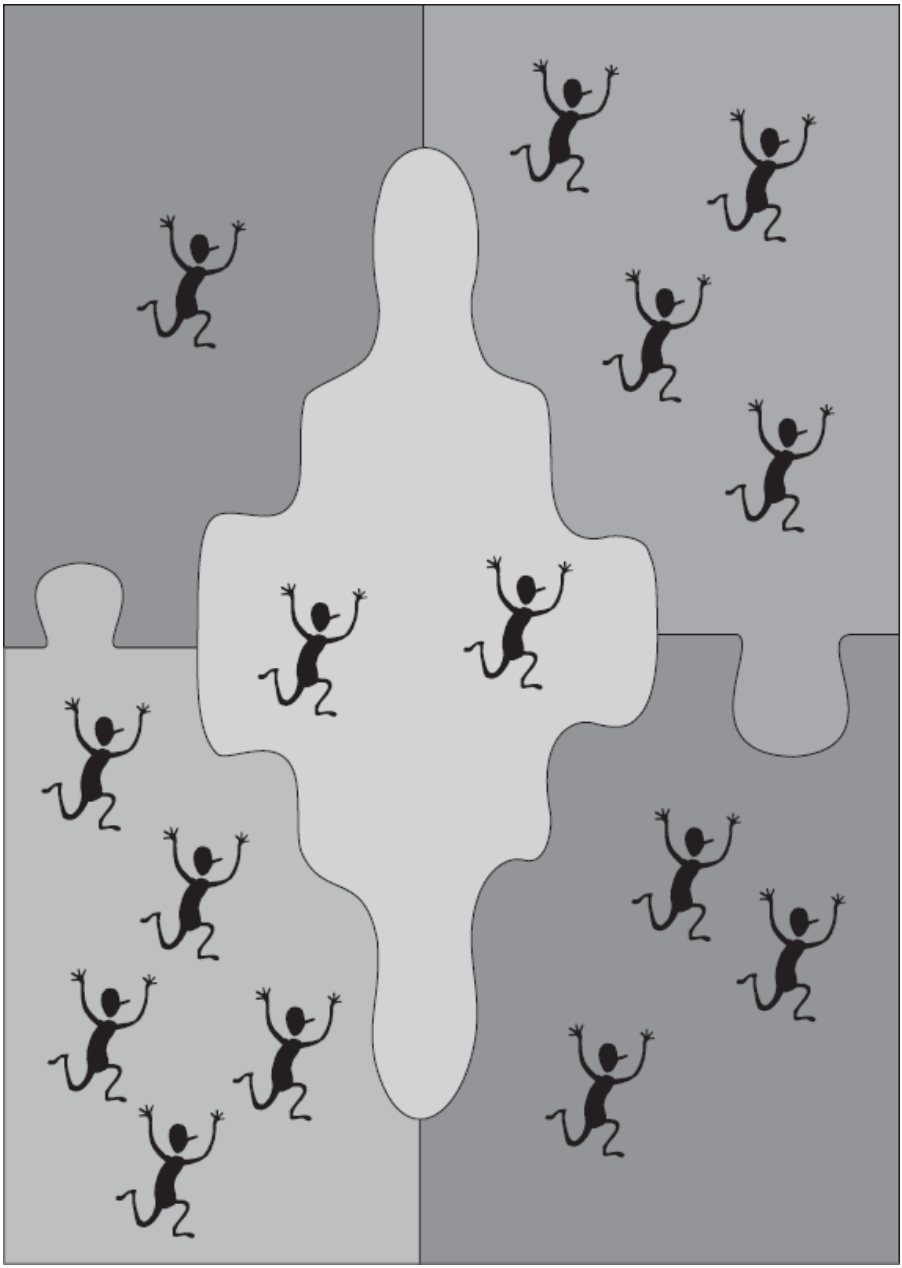


Рис. 6. Сколько детей должно быть в семье?

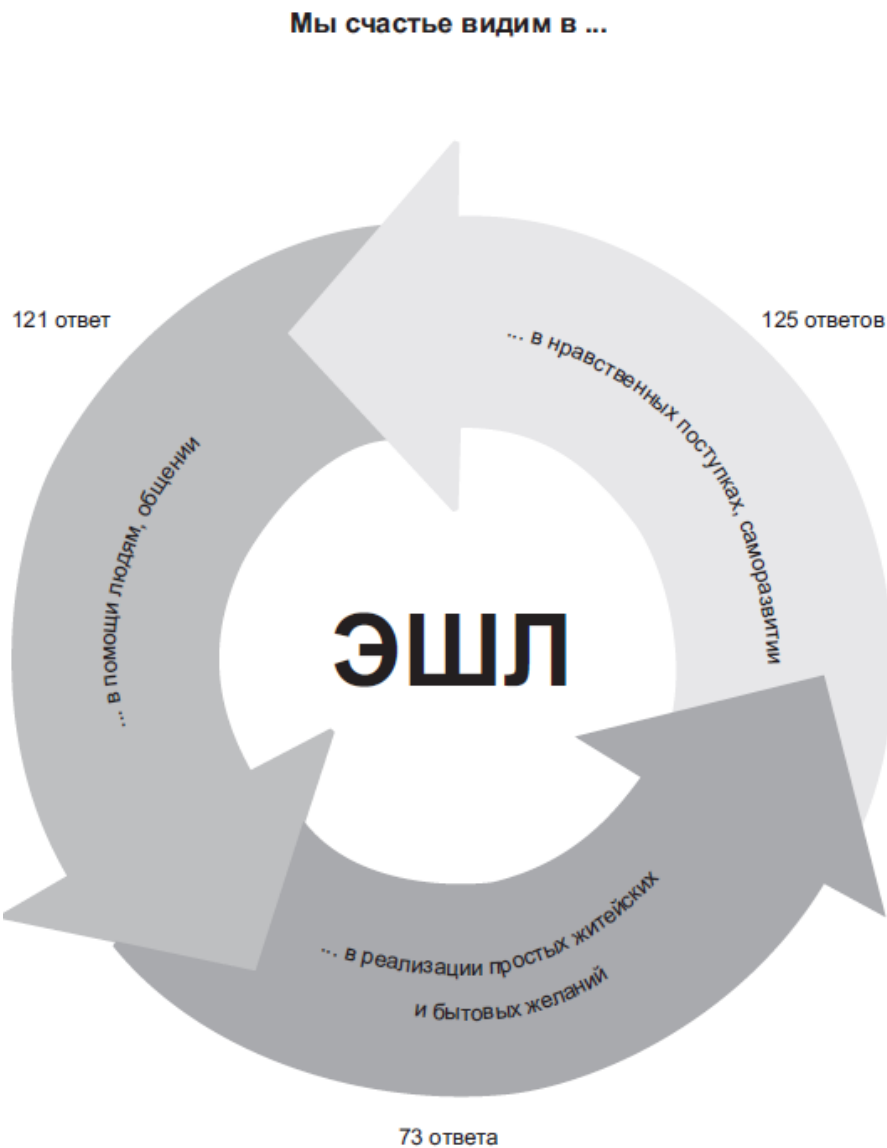


Рис. 7. Счастье – это…

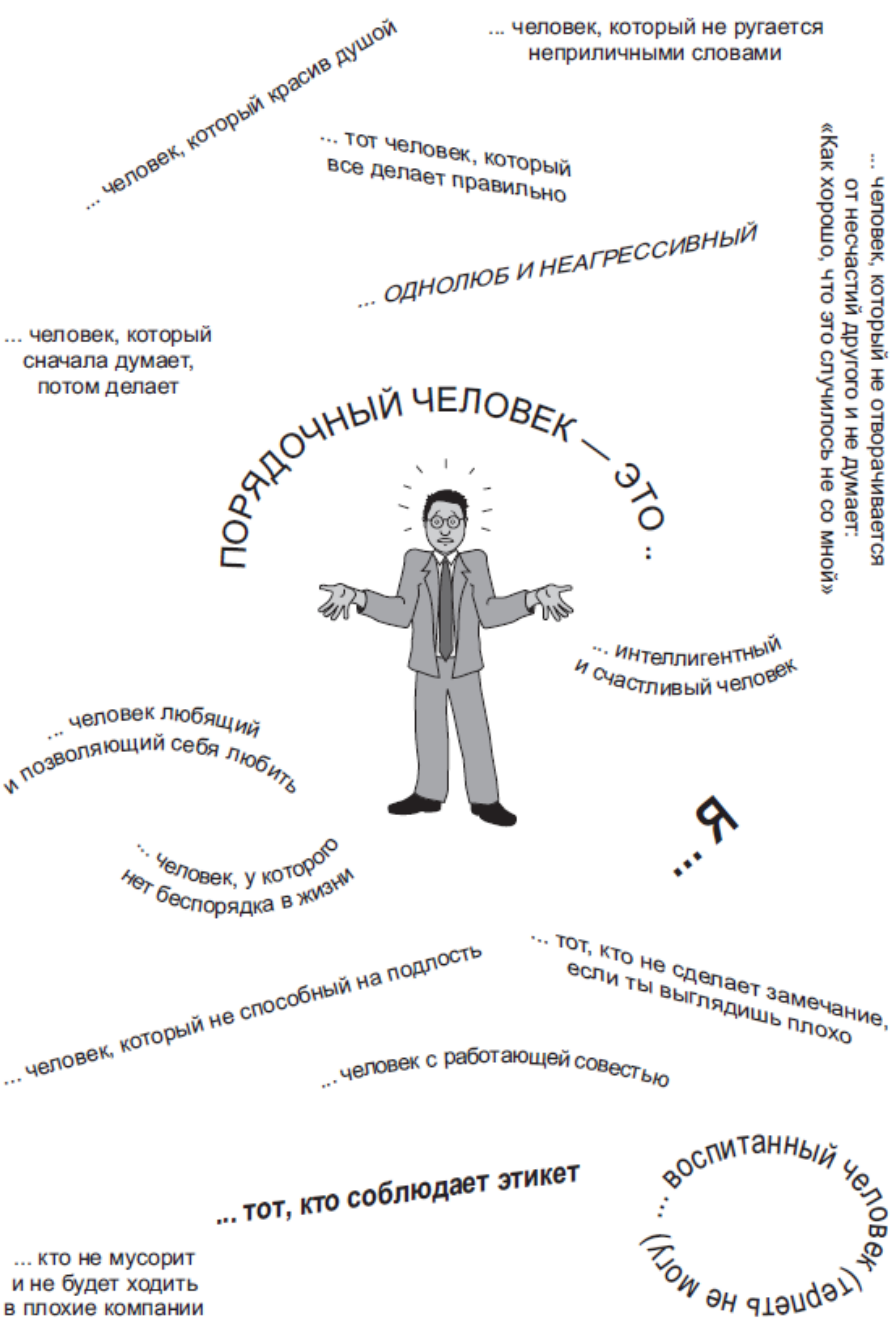

... человек, который красив душой
... человек, который не ругается неприличными словами
... тот человек, который все делает правильно
... человек, который не отворачивается от несчастий другого и не думает: «Как хорошо, что это случилось не со мной»
... ОДНОЛЮБ И НЕАГРЕССИВНЫЙ
... человек, который сначала думает, потом делает
ПОРЯДОЧНЫЙ ЧЕЛОВЕК — ЭТО :
... интеллигентный и счастливый человек
... человек любящий и позволяющий себя любить
... Я
... человек, у которого нет беспорядка в жизни
... тот, кто не сделает замечание, если ты выглядишь плохо
... человек, который не способный на подлость
... человек с работающей совестью
... воспитанный человек (терпеть не могу)
... тот, кто соблюдает этикет
... кто не мусорит и не будет ходить в плохие компании

Рис. 8. Порядочный человек – это…

Список литературы

Андерсен-Уоррен М., Грейнджер Р. Драма-терапия. – СПб., 2001.

Битянова М. Р. Адаптация ребенка в школе: диагностика, коррекция, педагогическая поддержка. – М., 1997.

Битянова М. Р. Куда уходит детство? // Школьный психолог. № 12, 1999.

Битянова М. Р. Организация психологической работы в школе. – М., 1998.

Битянова М. Р. Субъектная жизненная позиция как приоритетная цель образовательной деятельности школы // Негосударственные образовательные учреждения Москвы (Опыт, проблемы, поиск). – М., 2001.

Бачков И. В. Сказкотерапия: Развитие самосознания через психологическую сказку. – М., 2001.

Гуткина Н. И. Психологическая готовность к школе. – М., 1996.

Диагностика и коррекция психического развития дошкольника. Под ред. Я. Л. Коломинского, Е. А. Панько. – Минск, 1997.

Диагностика учебной деятельности и интеллектуального развития детей. Под ред. Д. Б. Эльконина и А. Л.Венгера. – М., 1981.

Доналдсон М. Мыслительная деятельность детей. – М., 1985.

Клюева Н. В. Психолог и семья: диагностика, консультации, тренинг. – Ярославль, 2001.

Менте М. Ван. Эффективный тренинг с помощью ролевых игр. – СПб., 2001.

Петровская В. А. Личность: феномен субъектности. – Ростов-н/Д, 1993.

Рубинштейн С. Л. Проблемы общей психологии. – М., 1973.

Слободчиков В. И., Исаев Е. И. Психология развития человека. – М., 2000.

Слободчиков В. И., Исаев Е. И. Психология человека. – М., 1995.

Хейзинга Й. Человек играющий. – М., 1992.

Эльконин Д. Б. Психология игры. – М., 1978.